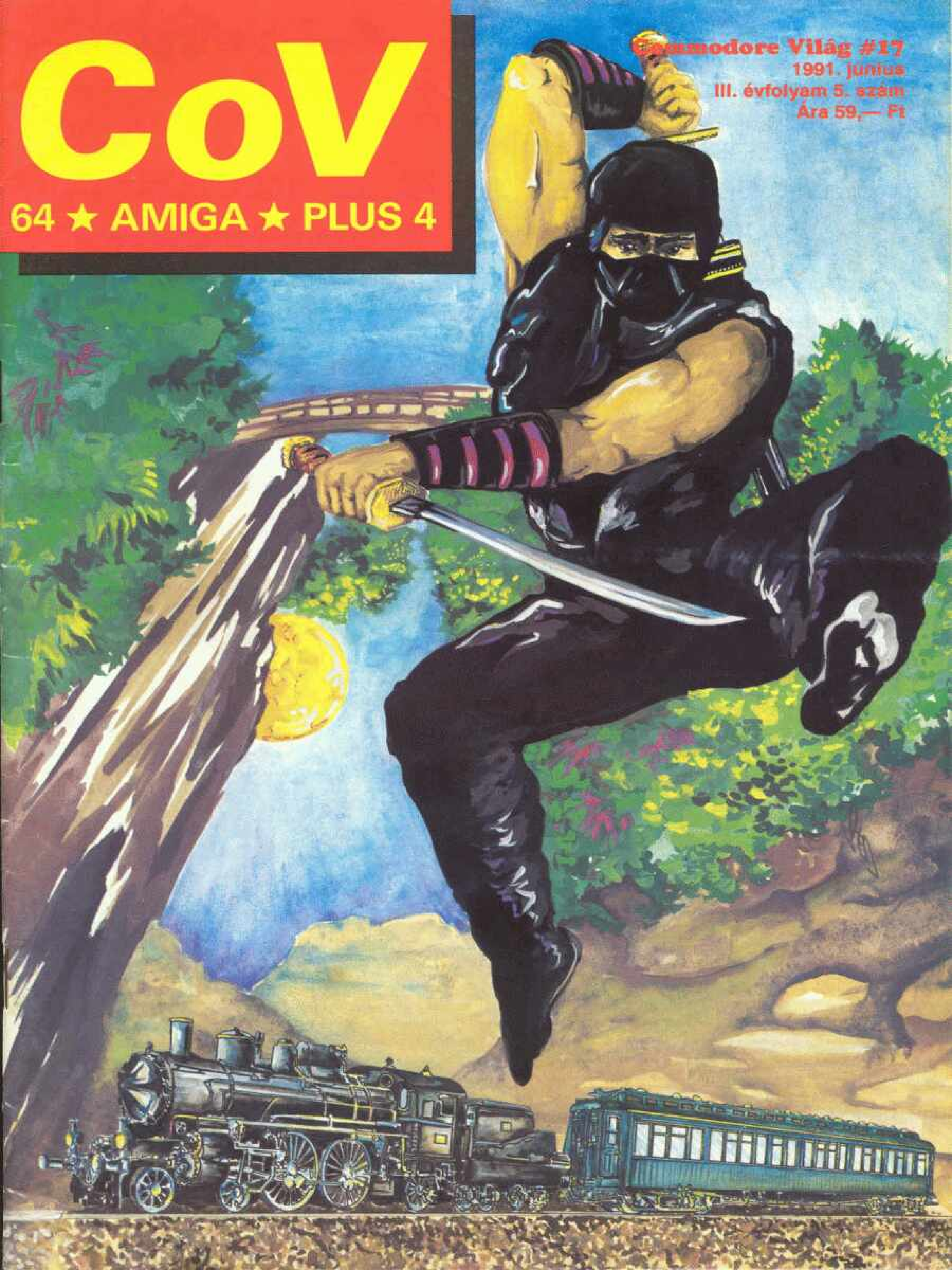

CoV
64 ★ AMIGA ★ PLUS 4
Commodore Világ #17
1991. június
III. évfolyam 5. szám
Ára 59,— Ft

64 Hardware

C64 alapgépet vennék. Ajánlatokat kérem levélben, vagy telefonon: **Alpári Péter**, Vác, Széchenyi u. 3-7. 2600. Tel.: (06-27) 10-372

Használt C64-est vagy C16-ost vennék, plusz egy magnót, 15-16-ezer forintért. **Kollár János**, Szentes, Juhász Gy.11. 6600. Tel.: (06-69) 11-742

C64 alapgépet és VIC 20-as programokat vennék. Árajánlatot kérek: **Nagy György**, Tállya, Rákóczi út 61. 3907.

ATARI vagy AMIGA kompatibilis egeret keresek C64-hez, ráadásként elfogadom mellé a CHAOS-t is. Keresem továbbá azt a Pascal-t 64-re, ami legalább 10 %-kal jobb, mint amit most használok. **Katona Péter**, Budapest, XVIII. József köz 2. X/63.

Vennék lehetőleg gyári Action Replay MK IV,V,VI,VII cartridge-t, lehetőség szerint angol v. magyar leírással & kiegészítő lemezekkel, valamint C64 játékokat cserélek, illetve IBM PC-re játékokat keresek. **Pongrácz Viktor**, Szigetszentmiklós, Munkásőr 10/e 2310 (06-26) 65-774

Új vagy használt OC 118N típusú floppy-t keresek megvételre. Olcsón más típus is érdekel. Ugyanitt C64-es bővítő kártyák eladók: FASTLOAD, DATASEET, FINAL III., TURBÓK, MÁSOLÓK. Ajánlatokat, ill. érdeklődni: 3531 Miskolc, Jánosi F.8. 3/2. vagy a (06-46) 58-411/606 mellékén 6-13h között GITTA.

C64-hez keresek floppy-t, max. 10.000,- Ft-ért. Aki jelentkezik, azt is írja meg, hogy hány éves. **Pentek László**, Szekszárd, Várköz u.7. 7100

Vennék új vagy alig használt 1541/II. drive-ot, ármegjelöléssel. Ugyanitt Action Replay Cartridge eladó magyar leírással, felhasználói lemezzel 3.000,- Ft-ért. **Magyar Árpád**, Budapest, XI.Budafoki út 10/A. F/4. 1111.

Használt Commodore 64-et vennék (régit, de működőt) magnóval, fekete-fehér nyugati hangcsatornás TV-vel 10.000,- azaz tízezer forintért. Címem: **Szabó József**, Oroszlány, Haraszthegyi út 1/C. 2840. A gépet és a TV-t postai küldés útján tudnám átvenni (utánvét) + a magnó.

Eladó 1,5 éves C64/II, 1541/II. floppy, reset gomb, 70 db 3M és SKC lemez tele 89-90-es programokkal, szakkönyvekkel. **Diós János**, Rákóczifalva, Zrínyi út 6/A. 5085

C128 + 1530-as datasette + átalakított JUNOSZTY TV (80 karakteres kijelzésre is alkalmas) 23.000,- Ft-ért, ZX-81 + 16K pedig 4.000,- Ft-ért eladó. **Kovács Zsolt**, Dunaújváros, Munkásőr út 7. F/3. 2400

Eladó 1 éves C128 magnóval, kazettákkal, és kb. 500 játékkal + 2 joystickkel, nagyon jó állapotban. Irányár: 23.000,- Ft. Esetleg C64-re is elcserélném. Bővebben válaszborítékban, vagy személyesen. **Bredács Richárd**, Miskolc, III.Bródy Sándor u.38.3535

Eladó! C64 + Datasette + 1 joy + prg-ok + kézikönyvek. **Ragó Zoltán**, Nagykőrös, Huba u. 8. 2750

Eladó C64 18.000,- Ft-ért, magnó + 2 db. Quick Shot II. turbó joy + kazetták (a legújabb '90-'91-es prg-okkal) + szakirodalom, ugyanitt keresek Final 5. vagy 6. cartridge-t, 3000 Ft alatt. **Vida Zoltán**, Miskolc, Sályi István 10. 3529 Tel.: 65-172

Új, garanciális C64/II + C1530 Datasette + 2 db. mikrokapcsolós joy + 13 db. kazetta tele szuper programokkal + újságok (576, CoV, C-mánia) eladó. Irányár: 22.000,- Ft. Addig is, amíg el nem adom a gépet, ugyanitt programcsere kazettára. Sok utántöltős játék, pl.: TD I, The Last Ninja II-III, Fighter Bomber, DOC, Turrican, Midnight Resistance, Destroyer, Turbo Outrun stb. Érdeklődni levélben, vagy telefonon: **Tóth Zoltán**, Balmazújváros, Vörösmarty M.u.10. 4060. Tel.: 70-059

Commodore 64-esem 1 db magnóval, floppyval (1541), nyomtatóval (MPS-801), 40 db. lemez, kazetta, 2 db. joystick, Amiga 500-ra cserélném, ha kell ráfizetéssel. **Tóth Péter**, Nagykanizsa, Kazanlak krt. 3/C. 8800

C64/II+VC1541/II+180 db. lemez, lemeztartó, joystick, szakirodalom eladó. **Tamási Artúr**, Ajka, Béke u.49. 8400

C64 + 1541/II. floppy + 40 lemez (programokkal) + 1 db. joy + AudioTon TV + könyvek + újságok eladó. Irányár: 48.000,- Ft, vagy Amiga 500-ra cserélném ráfizetéssel. **Orosz László**, Sóstóhegy, Attila út 9. 4481

C64/II. resettel + 1541/II floppy + magnó + 60 lemez + 5 kazetta tele programmal + könyvek és újságok eladók (csak együtt). Irányár: 40.000,- Ft. Érdeklődni: 1820-592 Bp-i telefonon (**Császár Ferenc**)

C64/II. (reset gombbal) + 1541 floppy + 100 lemez lemeztartóval (elég jók a prg-ok) + 10 db. felhaszn.könyv (Data Becker) 33.000,- Ft-ért sürgősen eladó! Ugyanitt 1702-es színes monitor (video csatlakozóval) 20.000,- Ft-ért, és RITEMAN + nyomtató (EPSON MX-80 és MPS-801 üzemmódok) festékkel, papírral szintén 20.000,- Ft-ért eladó. **Kiss Zoltán**, Vecsés, Mária u.16. 2220

C64 + Philips monochrome monitor (zöld) + 1541/II floppy + magnó + joystick + 40 lemez + 10 kazetta eladó. Irányár: 32.000,- Ft. **Szita Ákos**, Sopron, Doborjáni u.2. 9400. Tel.: (06-99) 13-534

Eladó C64/II + 1541/II + magnó + 80 db. lemez szuper új játékokkal, 2 db. joy, Final III cartridge + lemeztartó 100 db-os, szakkönyvek, 1001 játék 1-5. Ár: 43.000,- FT. **Kiss Péter**, Monor, Münnich F.u.22. 2200

C64/II alapgép (2 éves) 9.000,- Ft-ért eladó! **Oravecz Richárd**, Budapest, XI.Nándorfejérvári út 22. 1119. Tel.: 1-826-504

C64 + 1541/II flopy + 45 tele lemez + magnó + 5 db. tele kazetta + 2 db. joy. Irányár: 35.000,- Ft, vagy ráfizetéssel Amiga 500-ra cserélném. **Francsics Gábor**, Kőszeg, Csógör Jenő út 30. 9730

Eladó C64, magnó, 2 joy, gyorstöltő modul, 11 kazetta, könyvek, 2 RCA-s monitorkábel együtt 23.000,- Ft-ért. **Gávai István**, Miskolc, Kilián Gy.út 6. I/4. 3530

C64/II. + C1541/II. drive (másfél éves) + MPS 1230 nyomtató (fél éves) + 1 db. 100 db-os diskbox, 200 lemez ismert, szuper prg-okkal (sok új), 3 db. gyári lemez (pl. Hostages), 2 db. Turbo joy., + szakirodalom eladó, ha lehet együtt, de nem feltétlenül! Árajánlatot kérek! **Orcsik Róbert**, Balmazújváros, Dózsa Gy.u.3. 4060

Eladó csak egyben: féléves C64 + zöld monitor + OC-118N drive + 110 lemez + 2 zárható diskbox + stereo konverter + datasette + 10 kazetta + 2 joystick + 10 kiló szakirodalom + 500 játék + 100 segédprogram + GEOS V1.5 + REGISTER 2000 V1.2. Érdeklődni telefonon: (06-1) 147-1167, vagy levélben: **Frank Tamás**, Budapest, XIX. Nagy Sándor u.26. 1195

Eladó C64/II átkapcsolható SpeedDOS-szal és Resetgombbal + 1541/II-es floppy + magnó + 300 lemez, '90-'91-es és régebbi programokkal. Ára: 35.000,- Ft. Eladó továbbá CITIZEN 120D nyomtató. Ára: 3.000,- Ft. **Kovács István**, Tel.: Bp. 178-4431 (este 17-20h-ig)

Eladó: Megkímélt állapotban C-64, 1571 drive, PHILIPS monitor, 100 db. lemez tartóval, 10 db. kazetta, egér, könyvek, WM-2055 SONY walkman. Árajánlatot levélben a Bp. 1118, Tűzkő u.7.IV/17. címre kérem. (**Orosz Ákos**)

C64/II + magnó + 1 db. joy + 6 db. kazetta 25.000,- Ft-ért eladó. Alkudni lehet. Érdeklődni levélben: **Kupovics Krisztián**, Ajka, Korányi F.u.22. 8400

Eladó C64/II + 1541/II drive + 50 lemez lemeztartóval + FASTLOAD kártya + 1 mikros joy + könyvek. Irányár: 38.000,- Ft. **Kakuk Zoltán**, Vác, Kárász u. 11. 2600

Eladó C64 + decemberi VC1541/II + magnó + ACTION REPLAY MK5 + 15 kötet szakkönyv + 50 lemez (gyári GEOS V1.2, GEOS V1.5 desktoppal) + 33 kazetta (3 gyári: Impossible Mission 2, Spitfire 40, Warlock's Quest) + újságok 43.500,- Ft-ért. Seikosha SP-180VC 18.000,- Ft-ért. **Varga Krisztián**, Budapest, XI. Nándorfejérvári út 8/D. F/1. 1119. Hétköznap 19-20h között.

C64 + 1541/II drive + magnó + 120 lemez + 2 diskbox (50 és 100 db-os) + szakkönyvek sürgősen eladó. Ár megegyezés szerint. Érdeklődni levélben: Budapest, Szinyei M.u.1. 3/5. 1063, vagy az 1-322-871-es telefonon, minden nap du.6 óra után **Takács Antal**nál.

Eladó C64 + 1541 drive + FINAL III cartridge + 100 disk tele a legújabb prg-okkal + 3 joy + szakirodalom 45.000,- Ft-ért, vagy AMIGA 500-ra cserélhető. Továbbá eladó egy PHILIPS monochrome sárga monitor (új) 6000,- Ft-ért. **Beke Balázs**, Székesfehérvár, Mancz János u.23. 8000. Tel.: (06-22) 23-335

C64-esek figyelem! C64 magnó + 22 db. kazetta szuper programokkal eladó. Ár megegyezés szerint (8.000,- Ft körüli összegre gondoltam). **Kiss Attila**, Monor, Schönmann L.u.4/1. IV/12. 2200. Tel.: 527

Eladó C64/II. számítógép + 1541/II. floppy + 140 db. lemez, 2 db. 100-as lemeztartóval + ACTION Cartridge MK7 leírással + 2 db. Quick Shot I. Joystick (16 ezer Forint + 15 ezer Forint + 11 ezer Forint + 7 ezer Forint + Ezer Forint), de együtt csak 45 ezer Forintért. **Hajdu József**, Budapest, Kiscelli köz 22. 1037. Tel.: 1872-023

C64 + 1541 floppy + magnó + vadonatúj monitor + 1 joy + 35 márkás lemez tele játékokkal + szakkönyvek 51.000,- Ft-ért eladó. Alkudni lehet. **Tordai P. Attila**, 1870-004 (Bp.)

Jó állapotban lévő C-64, 1541/II floppy, PHILIPS 80 monitor (zöld) + 30 lemez játékokkal, demokkal + datasette + joystick + 1001/sorozat 5 része + más szakkönyvek + újságok eladók. Árajánlatot kérek! Érdeklődni: **Eged Apolló**, Pétervására, Petőfi u. 60. 3250. Tel.: (06-36) 68-620 (du. 2 után)

Eladó C64 + 1541-es drive + MPS 803 printer reális áron: 30.000,- Ft. Külön darabonként 10.000,- Ft. Érdeklődni: **Veres Viktor**, Újszász, Mátyás kir. u. 6/a 5052

C64/II. + 1541/II. + datasette + 2 db. joystick + cartridge (resettel) + 100 db. lemez + 5 db. kazetta + 2 db. 100-as lemeztartó + driver tisztító lemezek, sok-sok játékkal és felh. prg-mal eladó! Irányár: 45.000,- Ft (alkudni lehet) **Vágvölgyi Imre**, Dunaharaszti, Felső-Duna u.57. 2330 (Érdeklődni levélben, azonnal válaszolok!)

C64/II. + 1541/II. floppy + 1350 magnó + joystick (mikrokapcsolós) + FINAL III cartridge + 100 lemez + kazetták + szakkönyvek + folyóiratok, a cartridge-hez magyar nyelvű leírás, csak együtt ELADÓ 40 ezer forintért. Érdeklődni: Varga Zoltán, Tiszafüred, Ságvári 7. 5350, vagy személyesen hétvégén.

Eladó C64 (Reset kapcsolós), 1541/II floppy, 1530-as Datasette, 2 db. joystick, Final Cartridge III, Super Games Cartridge, 120 márkás lemez (SONY, MAXELL, VERBATIM), 2000 Ft értékű szakirodalom. Irányár: 47.000,- Ft. Érdeklődni levélben, vagy személyesen! Cím: **Boér Zoltán**, Makó, Szegedi u.9-13. D/1 Fsz. 6900

Eladó C64 + beépített RESET kapcsoló + Data-Becker sorozat (14.000,-), 1541/II-es drive (1 éves) + 70 db. 3M-es lemez játékokkal és felhasználói programokkal (18.000,-), vagy az egészet AMIGA 500-ra cserélném ráfizetéssel. **ifj. Buliczka Ferenc**, Budapest, Kárász utca 6. 1131. Tel.: 1296-973

C64/II + reset + 1541/II. drive + 20 lemez (+GEOS) + magnó + 12 kazetta + szakkönyvek 35.000,- Ft-ért eladó. **Gyulai József**, Sárospatak, Szántó K. János 4. 3950

Eladó sürgősen: C64 + 1541/II-es floppy + magnó (Levis) + 3 db. joystick + 7 db. kazetta programokkal + 10 db. lemez szuper játékokkal (Irányár: 35.000,- Ft), és egy kis színes TV (ÁR: 25.000,- Ft). Joystick javítást vállalunk! **Putnoky Károly**, Budapest, IV. Tito u.15. I/1. 1045. Tel.: 189-7741, du. 4-6 között

Eladó egy Commodore 64 + magnó + 3 db. játékkazetta + modul. Irányár: 21.000,- Ft. **Benedek László**, Budapest, IV. Erdősor 22. Tel.: 1604-761, hétköznap 18.00 órától 20.00 óráig. Emberek, gyertek!

Egyéves C64 + 1541/II floppy eladó 2 db. joystick-kel (turbo) és 40 db. programlemezzel, valamint eladó még C128D és a hozzá tartozó szakkönyvek. **Kránitz Gyula**, Árpás, Egyedi utca 2/A. 9132, vagy Budapest, XI.Bartók Béla u.17/348. 1114

Eladó kiváló állapotú C64/II + 1541-es floppy + 60 lemez + joystick + szakkönyvek. Irányár: 33.000,- Ft. **Rostár András**, Győr, Széchenyi tér 8. 9022. Tel.: (06-96) 15-988 (16-19h között) vagy Sóskút, Temető u.35. 2038

Eladó 1 db. C64 + 1541/II. lemezegység + 160 db. lemez tele játékokkal + 1802 színes monitor + 2 db. Quick Joy II.turbo típusú mikrokapcsolós joystick + Speeddos + 2 db. RESET gomb (hideg/meleg reset) + 5 db. 1001 játék könyv + 12 db. CoV és különböző újságok. **Geschitz Tamás**, Diósd, Zöldfa utca 1. 2049

Eladnám C64 + floppy + lemezek, vagy elcserélném Amiga 500-ra ráfizetéssel (minden megoldás érdekel): **Pálinkó Krisztián**, Dombóvár, Rezeda u.13. 7200

Eladó C64/II +1541/II +Kolibri színes TV+170 lemez+ 1100 program+2 lemeztartó+2 joystick+Datadisk Cartridge+könyvek egyben vagy külön is. Ár megegyezés szerint. **Illyés István**, Pécel, Blaha L. u. 12. 2119

1 éves C64/II + 1/2 éves 1541/II. floppy drive + 8 funkciós (turbó, másoló, fejbeállító, reset,) Magnós Cartridge + 2 db. Commodore Datasette + gyári leírással + 2 db 100-as zárható DISK-box + kazettabox + Minden védelmet másoló hardware kiegészítés magnóra + több, mint 100 disk tele programokkal + 20-30 kazetta tele programokkal + 2 joystick + sok könyv eladó 50.000,- Ft-ért. **ifj. Csörgő László**, Mezőkeresztes, Ságvári u. 6. 3441

C64/II + C1541/II. floppy + SPEEDDOS operációs rendszer (10-szeres sebesség) + magnó + joy + 70 db. 3M-es lemez tele játék, felhasználói és demo prg-okkal + játékleírások (1001/1-5) + rengeteg szakkönyv 42.000,- Ft-ért eladó. Érdeklődni lehet: **Nagy Péter**, Bicske, Szent István út 93. 2060

C64 (új) Resetgombos + 1541/II. floppy + magnó + 2 db. joy + 60 db. teli márkás (3M, KODAK, SONY) disk + 15 db. kazetta (SONY, TDK), egyben eladó. Ár: 45.000,- Ft. **Kátai Tamás**, Makó, Szegedi u.9-13. D4/14. 6900

Új típusú C64 + magnó + 20 kazetta programokkal eladó. Irányár: 20.000,- Ft. **Koplányi Szabolcs**, Szanda, Akácfa út 3. 2697

Commodore 64 személyi számítógép + magnó + 2 db joystick + 100 db. lemez programokkal eladó. Irányár: 18.000,- Ft lemezek nélkül. Alkudni lehet, mert sürgős. **Mácsik Áron**, Budapest, XV.Páskompark 3. 6/40. 1157.

C64 RESET gombbal + 1541/II-es flopy + magnó + joy + 50 lemez + 15 kazetta játék és felhasználói programokkal + rengeteg irodalom eladó. Irányár: 40.000,- Ft. Érdeklődni: Tel.: Bp. 1363-060

C64 + 1541/II. floppy + datasette + 1 db. mikrokapcsolós joy + 100 lemez 89-90-es programokkal + 18 kazetta + szakkönyvek eladók. Irányár: 40.000,- Ft. **Tátrai Zsolt**, Velence, Bocskai u.4/3. 2481

Eladó Commodore 128D, 1571-es drive + datasette (új) + 40 db. lemez tele új játékokkal + lemeztartó (100-as) + CP/M, magyar és angol szakirodalom. Érdeklődni a (06-84) 40-066-os telefonon. (**Vanya Péter**)

Figyelem! C64/II. + 1541/II. floppy + 1 db. joystick + 120 darabos lemeztartó + 90 lemez, szuper programokkal, pl.: Beast, Xenomorph, Creatures, King's Bounty (gyári verzió) stb. Ára: 35.000,- Ft. Sürgős!!! Érdeklődni lehet levélben a Bp. XXII.ker. Rugó u.5.szám alatt, vagy telefonon a 2269-057-es telefonon (**Dévai György**)

Eladó: C64 (1,5 éves) + 1541/II. floppy (10 hónap garanciával) + magnó + lemezek és kazetták tele programokkal + 2 db. joy + sok szakirodalom. Érdeklődni: **Ven János**, Kalocsa, Illyés Gy.u.12. 6300

Eladó C64 + floppy + magnó + cartridge + 2 joy + 100 teli lemez + 50 kazetta 2000 programmal + szakirodalom + lemeztároló. Irányár: 43.000,- Ft. Érdeklődés levélben: **Simon Zoltán**, Budapest, Visegrádi út 60. 1132

Most akarod teljes készleted megvenni? Megteheted, mert eladó egy Commodore 1802-es színes video monitor + C64/II. beépített RESET gombbal és védelemmel + 1541/II.-es floppy + FASTLOAD II. + 200 lemez tele a legfrissebb klasszikusokkal és a legfrissebb stuffokkal. Irányár: 60.000,- Ft (csak egyben, alkudni lehet!). **Herpai Gergely**, Budapest, IV.Külső Szilágyi út 110. 1046

C64 + 1541/II. floppy + magnó + 70 lemez + 10 kazetta össz. 650 program sürgősen eladó, 32.000,- Ft-ért. Érdeklődni telefonon: 251-9245 (**Szerencsés Gábor**, 16 óra után)

Eladó egy másfél éves C64 + billentyűzetvédő + magnó + 2 db. joystick + rengeteg újság és könyv + kb. 1000 db. program (külön is kazettánként). Összesen 19.900,- Ft-ért, vagy használt AMIGA 500-ra cserélném ráfizetéssel (Kb. 27.000,- Ft). Érdeklődni lehet: Bp. 1869-044/186 mellék napközben, vagy levélben: **Halek Zsolt**, Budapest, XXI. Kossuth L.u.101/B. VII/21. 1211

Commodore 64 alapgép + OC-118N flopy + 95 db. lemez + 1 db. magnó + 1 joystick + 7 db. kazetta eladó. Irányár: 40.000,- Ft. Érdeklődni a következő címen: **Feke István**, Balmazújváros, Debreceni u.65/A. 4060

Eladom C64-es gépemet, 1541/II flopy-val, kb. 60 db. lemezzel, sok szakkönyvvel, magnóval és 2 db. joystickkal. Ár megegyezés szerint (Irányár: 38.000,- Ft). Cím: **Molnár Pál**, Kiskőrös, Ligeti Károly u. 26/12. 6200

Eladó C64/II. alapgép magnóval, 2 db. joystickkal (mikrokapcsolós). Ár: 18.000,- Ft. Ezenkívül szakkönyvek, újságok kedvező áron. **Lerner János**, Budapest, II.Bimbó út 159/a. II/9. 1026. 17h után.

Eladó C64 + 1541/II. floppy + magnó + 9 kazetta + 50 lemez tele játékokkal + 2 joystick + újságok + szakkönyvek. Ár: 30.000,- FT. **Pászty György**, Nyergesújfalu, Május 1 tér 4. 2536

Eladó fiatal jó állapotban lévő C64 + 1541/II flopyval + FINAL Cartridge (három játékkal) + 2 db. jól működő joy + német és magyar nyelvű könyvek + 120 db-os lemeztartó + 122 db. alig használt lemez, régi és új programokkal. Ár: 58.500,- Ft. Jelentkezni személyesen vagy levélben: **Galántai György**, Gödöllő, Isaszegi út 79. 2100

Szuper ajánlat igényesnek! Eladó: C64/II + 1541/I (germany) floppy + 100 lemez (tele 89-90-es játékokkal), 3 gyári játékkazetta, magnó, 12 kazetta (tele játékkal pl. The Untouchables, Vendetta stb.), MPS-801 printer, Super Games Cartridge, szakirodalom, játékleírások. 50.000,- Ft-ért. Mindegyik megkímélt állapotban. Alkudni lehet. Lehetőleg egyben. Amigára csere a legjobb. **Pethe Zsolt**, Veszprém, József Attila út 24. 8200. Tel.: (06-80) 20-772

C64-es cartridge és 2 magnós modulmásolók. **Tolcsy Lajos**, Bp. XI.Bartók B. út 29. III/2/a. 1114. Tel.: 1-658-027

Eladó egy FINAL Cartridge 3, leírással (magyar) 3 ezer Forintért. Vennék egy Action Replay-t (ez is cartridge). Minimum 4.0-ásat. Na meg lemezen programcsere (64). **Füzesi Ferenc**, Budapest, XX.Nagyszalonta u.10. 1202

Új Action Cartridge MK6 + magyar leírás 3300,- Ft. Üres 3M-es lemez 700,- Ft/10 db. 5.25"-os 50 db-os lemeztartó 600,- Ft-ért eladó. (mind C64-hez!) **Balog Zoltán**, Fót, Dózsa György út 17. 2151. Tel.: 275-8200

Alig használt, januári Commodore MPS 1230-as típusú nyomtató + soros csatlakozó + 2 db. festékkazetta sürgősen eladó. Tel.: (06-99) 17-285 (Erényi Ottó)

Eladó! Egy jó állapotban lévő MPS-802-es (1526) nyomtató (új festékszalaggal) + szakkönyvek (1001 sorozat + Data Becker sorozat). **Wilhelm Zsolt**, Százhalombatta, Ságvári Sétány 41. F/3. 2440. Tel.: (06-26) 55-060

Szuper AJÁNLAT!!! Audioton Datasette olcsón eladó +12 kazetta szuper programokkal. Csak együtt eladó. Árajánlatot a következő címre kérek (csak levélben!): **Vati Zoltán**, Tiszaújváros, Deák Ferenc tér 10. II/3. 3580

C64-eshez egér eladó 3.000,- Ft-ért. Programokat is cserélek. Keresem a HARD DRIVIN'-t, és a LOCOMOTION-t. **Kis László**, Eger, Domonkos u.8. 3300

C64-esek figyelem! Segítsetek! Keresem a Rádió Technika Évkönyv 1991-ben megjelent C64 Eprom-égető Hardware-éhez az égető software-t. Minden megoldás érdekel. Cím: **Skotner János**, Gyula, Bokányi Dezső 4. I/4. 5700. Tel.: (06-66) 62-388

C64-hez (de lehet, hogy jó máshoz is), eladó egy 6580-as hang IC (nekem 2 van). Nagy árengedmény, tök új, még számla is van! Tel.: (06-1) 1653-271. **Sikter Bálint**, Budapest, XI.Budafoki út 41/b. 1111

HELP! Newsroom (C64) nyomtató programhoz adatlemezeket keresek. Ezenkívül bármilyen nyomtató-szövegszerkesztő prg. érdekel. Olcsó ár vagy csere! Felvenném a kapcsolatot győri számítógépes klubbal! (Ha van ilyen) **Somogyi Arnold**, Győr, Bacsó B.u.28/C. 9023

Hey Guys! Megtaláltad azt, amit kerestél! Akarsz jó contactot? Then call us now! Codereket & Musicereket keresünk! **Zámbó Zoran** (Alpha of NBS'N'LOD), Nagykanizsa, Zemplén Gy.u.3/A. 8800. Tel.: (06-93) 12-616

64 kazetta

Olyan géniuszokat keresek elsősorban 64-re, és nem utolsósorban Amigára, akikkel eszmét és prg-ot cserélhetnék. **Kiss Szabó Zsolt**, Szeged, Erdő u.4. 6723

Intro

Tartalom

Épp ez jutott eszünkbe...

Üdv mindenkinek a teljesen hagyományos CoV 17-ben! Mindenekelőtt szeretnénk elnézést kérni a mindent elárasztó hirdetésözön miatt, de még a nyári szünet előtt szerettük volna lenyomni az összes hirdetést, ami fokozatosan felgyülemlett nálunk (talán mondanunk sem kell, hogy nem igazán sikerült). Ha már úgyis a hirdetésekkel kezdtük, akkor folytassuk is azokkal: még éppen "lapzárta" előtt érkeztek meg az első pénzdíjas hirdetések, amelyeket hirdetőink a CoV 16-ban közölt új feltételek mellett küldtek el nekünk. Amikor az első csekkfénymásolatok megjöttek, akkor vettük észre, hogy apró tévedés történt a csekkszámla megadásánál. Ezért kérjük a leendő hirdetni vágyókat, hogy ha hirdetésük pénzdíjas kategóriába esne, akkor a postai csekk címzését az alábbiak szerint végezzék:

COM-Ware Kft OTP címén
1117 Budapest, XI. Irinyi J. út. 30.
MNB 218-98426/41853-7

Ugyanezt a címzést kérjük az utalvány középső részének hátoldalán levő 'Megjegyzés' rovatban is feltüntetni (azonkívül még nem rossz ötlet, ha valahogy sikerül benyomorítani alá a 'Hirdetési díj' szócskákat is).
Egyébként nem kell megrettenni, amikor először belelapoztok ebbe a számba: egyelőre még nem alakultunk át Független Demokratikus Rajzszakkörré, csak a mostani számban csupa olyan játék leírása kapott helyet, amihez néhány tonna térkép is tartozik. Egyébként ideges természetű embereknek bátran ajánlhatjuk, hogy egy kis XENOMORPH-térképrajzolással töltsék el üres perceiket — sokkal jobb, mint egy sokkterápia és a kezelés végeztével valami egészen különös nyugalom vesz erőt a paciensen...
Mivel nyakunkon a nyár, természetesen jön a hagyományos nyári CoV-szünet, azaz 3 hónapig nem találkozunk. Tényleg, milyen hónap is van? Ha most szeptember, vagy neadj'Isten december lenne, akkor az előbbi mondatot vegyétek tréfának. A lényeg, hogy a CoV 18 szeptember végén fog megjelenni.
A tavaly októberben megkezdett Nagy CoV Előfizetési Kampány olyan viharokat kavart érzékeny lelkivilágotokban (vajon miért kérdeztétek annyian, hogy "Nem hagynátok már abba?!"), hogy úgy gondoltuk, most egy teljesen új dologgal lepünk meg benneteket. Nevezetesen a Nagy CoV Évkönyv Előfizetési Kampánnyal. A CoV Évkönyv gyönyörű lesz (?), szép (?!) és tartalmas (!!) — de a lényeg az, hogy az utcára terveink szerint nem kerül. Vagyis nálunk hozzáférhető. Előfizetési csekkeket korlátlan számban tudunk biztosítani... (A további részletek a hátsó borítón találhatók — már amennyiben van hátsó borítónk)

Commodore Világ (újszágszerű dolog, Commodore-ságokkal, CovBoy-jal és tehenekkel

Kiadja a COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos, Kiss László
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy
Címlapterv: Kovács József
Grafika és tehenek: Müller Mihály (Kis Getto)
Munkatársak: Gábor, aki csak lövi a képernyőt **és főleg TE**, aki megvetted a CoV-ot!

Technikai szerkesztő: CoVanek úr
Szerkesztőség: az nincs, de nagyszerűen el lehet érni bennünket a **COM-WARE Kft, 1519 Budapest, Pf. 363** címen
ISSN 0866-0808
Pátria Nyomda
Felelős vezető: Vass Sándor vezérigazgató

News

Átkereszteltük ezt a rovatot, mert az Info név olyan szerencsétlenül hangzott. Ugye milyen fantáziadús nevet találtunk neki?!

Kaland/RPG:

— 64 —

Talán eddig is teljesen egyértelmű volt minden RPG-kedvelőnek, hogy továbbra is retteghetnek az **SSI** cég AD&D sorozatának újabb darabjaitól. Mielőtt bárki magához tért volna a CHAMPIONS OF KRYNN okozta megrázkódtatásból, már jön is a közvetlen folytatása: **DEATH KNIGHTS OF KRYNN**. A cím mondjuk azokra utal, akik nem tudták az előző részt végigjátszani, de az új történet egy évvel a legutolsó kaland után kezdődik. A hat lemezoldalnyi játék nem mutat különösebb újdonságot a társaihoz képest, hacsak azt nem, hogy néhány újabb szörny illetve sárkánytípus került a leméSzárlandók társaságának népes sorába.



△ *Az SSI-játékok nem változnak* (64)

— 64 —

A **First Star Software** nevét a BOULDER DASH és a SPY VS SPY-sorozatok tették ismertté a nyolcvanas évek derekán. Sok év hallgatás után most újabb produkcióval jelentkeztek a software-piacon: a **SECURITY ALERT** c. programjukban egy 'ügynök' zaklatott életébe élhetjük bele magunkat. Az ügynök éppen azon ügyködik, hogy ezidáig szegényes életét némileg csillogóbbá tegye. A szent cél érdekében néhány apróbb tárgyat (ékszerek, műtárgyak, pénz a páncélszekrényekből) visz magával emlékbe azon helyekről, amelyeket általában csak éjszaka szokott látogatni. Tehát főhősünkkel lopni kell. A játék kivitelezése erősen emlékeztet az egykori INFILTRATOR-ra és témáját tekintve mindenképpen jó szórakozást igér.

— 64 —

A múlt hónapban egy olyan igazi adventure-csemege is bekerült az országba, amelyet a nyomozós kalandjátékok kedvelői egész biztosan meg fognak kedvelni. **CRIME TIME** néven fogja megismerni minden lemezegységgel rendelkező kalandor, aki szereti a jó grafikával készült, egyszerűen kezelhető játékokat.

— 64 —

A *Lone Wolf* névre hallgató barbár harcos már számtalan fantasztikus regényben vette fel a harcot démonok, sárkányok és társaik ellen. Az **Audiogenic** új játékában (**LONE WOLF — MIRROR OF DEATH**) beanimál a jó öreg 64-be is. A reményteli háttértörténet (szintén egy fantasztikus könyv) valami izgalmas RPG-re engedne következtetni, de a játék inkább a MYTH-re emlékeztető (**távolról** emlékeztető...), arcade-részekkel telitűzdelt tucattermék. Kazettás verzió is megjelent.

— Amiga, PC —

Yikes! — mondhatnánk stílszerűen. Még alig jelent meg a **SECRET OF THE MONKEY ISLAND**, a **Lucasfilm Games** máris újabb rémtettekre készül a szerencsétlen játékosok rekeszizmai ellen: már készítik a történet II. részét, amelyben az ördögi LeChuck szellemkalóz magához tér a gyökérsör mámorából és visszatér (nem)szerettei körébe. A Lucasfilm 1992 elejére ígéri a II. rész megjelenését, szóval a Guybrush Threepwood Fun Club tagjai jövőre sem fognak unatkozni.

— Amiga —

A **Blade Software** hallgató csoport talán megunhatta az ismeretlenség homályában való tengést, mert a **LORDS OF CHAOS** c. játékukban megpróbálták forradalmasítani az egyre egysíkúbbá váló RPG-kategóriát. Maga a játék a klasszikus hagyományokon alapul, viszont a kivitelezés meglehetősen meglepő: teljes ikonmenüvezérlés a karakterek kiválasztásától kezdve a csatajelenetekig és a grafika is túllépett a szokásos állóképeken.

— Amiga —

Az **Accolade**-ról általában mindenkinek a TEST DRIVE-ok jutnak eszébe. Mostanában úgy döntöttek, hogy ők nem igazán hajlandóak ebben a skatulyában megmaradni és egy vérbeli kalandjátékot dobtak piacra **SEARCH FOR THE KING** néven. A játékról bizton állítjuk, hogy egyesíti magában a FUTURE WARS grafikáját a **Sierra**-játékok mély eszmei mondanivalójával..

Szimulátor

— Amiga, PC —

Ha valakinek hirtelen felindulásból felteszik azt a költői kérdést, hogy vajon melyik cég gyártja a legnívósabb szimulátorprogramokat, akkor annak minden bizonnyal egy bizonyos **Microprose** nevű 'noname' cég fog az eszébe jutni. Szinte teljesen hihetetlen, hogy az utóbbi másfél év alatt milyen tempóban dobták piacra a jobbnál jobb szimulátorokat. Az F-15 STRIKE EAGLE II-t követi a **GUNSHIP 2000**, amelyben ismét a levegő uraivá válhatunk, csak most nem egy sugárhajtású vadászgép, hanem egy ultramodern csatahelikopter nyergében. A játékopciók között minden megtalálható, amit egy '91-ben megjelent szimulátortól elvárhatunk: két hadszíntér (Közép-Európa és a Perzsa-öböl) egyenként három helyszínnel; 7 db tetszőleges fegyverzettel felszerelhető helikopter; külső nézeti képek; gyakorló-, egyszerű- és kombinált küldetések, illetve hadjárat — egyszóval minden, ami a STEALTH FIGHTER-ből már ismerős lehet. Érdekes újítás, hogy nem csak egy helikopterrel repülhetünk bevetésre, hanem vezethetünk akár egy egész köteléket is. Szóval a szimulátorok őrültjei egy újabb nagyszerű csemegét kaptak a játékkal.

— Amiga, PC —

Még mindig **Microprose**, de most nem a levegőben, hanem a víz alatt. A meglett korú olvasóink úgy '85 tájékán egyszer már tengerbe ereszkedtek egy "csendes szolgálatra", de most ismételhetnek: már megjelent a **SILENT SERVICE II.**, amelyben ismét harcba szállhatunk egy II. világháborús tengeralattjáró parancsnoki hídján. A kivitelezésben a szokásos 'Microprose-pedantéria' uralkodik, bár — véleményünk szerint — a játék kezelése lényegesen könnyebb, mint a cég többi szimulátoráé. Azonkívül állandóan a WOLFPACK jut róla eszünkbe.



— Amiga, PC —

Valamikor réges-régen, úgy a nyolcvanas évek derekán az egész világ 64 és Spectrum tulajdonosai igen kellemesen szórakoztak egy bizonyos ADVANCED TACTICAL FIGHTER (vagy rövidebben: ATF) névre keresztelt játékkal, ami egy nagyszerűen eltalált keveréke volt a stratégia-, szimulátor- és arcade-programoknak. A gyártó ugyan bőszen ígérgette a folytatást, de az csak nem akart összejönni. Májusban azonban tragikus hirte-

lenséggel az üzletekbe került az ATF II., amit az egyszerűség kedvéért még egy **JET FIGHTER II.** alcímmel is elláttak. A kivitelezés ugyan még távolról sem emlékeztet az első részre, mert a játékot pontosan azokhoz az igényekhez igazították, amelyeket joggal várhat el a kilencvenes évek játékvásárló (**-másoló — CoVboy**) közönsége. A stratégia/szimulátor keverék azért megmaradt: egy F-23D 'Black Widow' névre hallgató (sosem létezett) gép nyergében vehetjük fel a harcot az USA-ra támadó ellenségekkel szemben. Jófajta játék...

——— 64, Amiga, PC ———

A SILENT SERVICE II-n kívül egy másik tengeralattjáró szimulátor is mostanában került a boltokba. Ezt kivételesen nem a Micropose, hanem a **Mindscape** forgalmazza. A **DAS BOOT** úgy könyvben, mint filmen is világsiker volt (nálunk "A hajó" címen vált ismertté), így tehát nem is kerülhette el a megszámítógépesítést. Maga a játék teljesen ikonvezérelt, bár a CARRIER COMAND-ra emlékeztető grafikája meglehetősen szegényesnek tűnik a Microprose-játékok mellett.

——— Amiga, PC ———

Az előző számunkban már hírt adtunk a Microprose legújabb repülőgépszimulátoráról, az **F-15 STRIKE EAGLE II**-ről. Azúta már piacra kerültek hozzá a küldetéslemezek is.

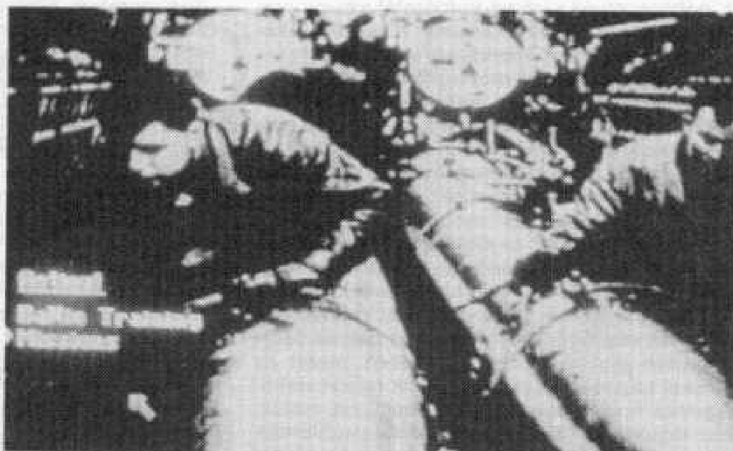
Stratégia

——— 64 ———

Az Amigáról 64-re átültetett játékok általában kétféle reakciót váltanak ki a pártatlan szemlélőben: vagy elégedetten csettint, vagy *"Hát ezt nem kellett volna!"* felkiáltással takarja el a szemét. Amikor tavaly valamelyik felbőszült 64-es megpróbálta áttenni a **NORTH AND SOUTH**-ot 64-re, nemcsak a szemünket, hanem az egész arcunkat eltakartuk, hogy könnyeinket elrejtsük a világ kíváncsi szeme elől. Örömmel jelentjük, hogy időközben megjött a játék normális, **Infogrames**-féle konverziója (lemezes), amely majdnem minden tekintetben hű mása az Amiga-verziónak. A csatajelenetek grafikája mondjuk inkább egy '83-as Spectrum-játékra emlékeztet, de még ezzel az apró szépséghibával is legalább annyira élvezetes játszani vele, mint Amigán.

——— 64, Amiga, PC ———

A PIPEMANIA-hoz hasonló logikai/stratégia játékot dob piacra a



△ *Egy digi kép a DAS BOOT-ból* (Amiga)

Rainbow Arts a nyár elején. Mi más is lehetne a címe, mint **LOGICAL**?

——— Amiga ———

Talán csak a stratégiák igazi őrültjei lesznek hajlandók elpazarolni egy jobb sorsra alkalmas adathordozót, hogy felvegyék az **Impressions** legújabb stratégiai játékát, az **AFRIKA KORPS**-t. Ugyan a játék nagyon szórakoztató, de rettenetes szégyen 1991-ben olyan grafikai kivitelezéssel piacra dobni egy Amiga-játékot, mint amilyen ez. Ennél még a Spectrumon futó CCS-slágerek (ARNHEM, VULCAN, stb.) is szebben festettek...



——— 64 ———

A logikai játékairól ismert **Demonware** két újabb "agytornász"-játékot dobott piacra az elmúlt két hónapban. Az igen szerény **POWER** névre elkeresztelt alkotásukban egy szerelmes blobot irányítunk, aki egy csomó szívet gyűjtöget különböző bonyodalmak közepette szíve hölgyének, a **GEM'X** pedig leginkább a PUZZNIC-ra vagy az ATOMINO-ra emlékeztet (eltekintve a játékot kommentáló hiányos öltözetű hölgyektől).

——— Amiga ———

A **Rainbird** cég ugyan a szerény 'Masters of Strategy' szlogennel hirdeti magát az útjába akadó újságokban, de az utóbbi időben valahogy nem nagyon hallattak magukról. Mielőtt bárki is arra gondolna, hogy a nagyszerű MIDWINTER-rel ellőtték volna az összes puskaporukat, örömmel jelentjük, hogy újabb lőszerraktárra bukkantak: a nyáron piacra kerül a **MIDWINTER II.**

——— Amiga ———

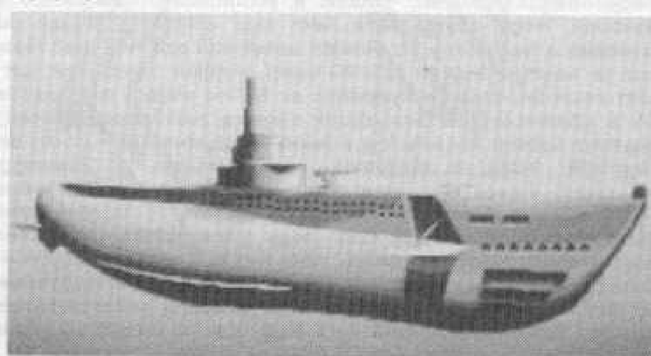
A **Graftgold** cég egy kellemes stratégiával lepte meg a POWERMONGER-ezésben megfáradt Amigásokat. A **REALMS** névre hallgató művük egy barbár környezetben játszódó háborút elevenít fel. A játék kivitelezése nagyszerű: körülbelül úgy néz ki, mintha keresztezték volna a POWERMONGER-ben rohangáló sok kis figurát a CARTHAGE-ban megismert térképmegjelenítési módszerrel. Az eseményeket még néhány gyönyörűen megrajzolt állókép is színesíti, bár ez mondjuk egy Junosztyon kevéssé hatásos...

Extra meglepetés!

——— 64 ———

Megjelent az R-TYPE II. Tényleg van ilyen! Tök jó. Majd egész biztosan csinálunk róla leírást.





Last Ninja III.

A múltkori opuszunkban, ami CoV 16 álnéven örvendeztette meg a nagyérdeműt, néhány rövid sorban megemlékeztünk egy bizonyos **LAST NINJA III.** nevű képződményről. A megemlékezés valahogy úgy zárult, hogy nem mondunk semmit róla — mert már akkor tudtuk, hogy most majd mondunk egy kicsit többet. Mivel valószínűleg még senki sem játszott az előző két résszel, mindenkinek rendkívüli újdonságot fog jelenteni a harmadik rész kezelése, a képernyőn levő rejtélyes információk és nem utolsósorban a hihetetlen kerettörténet! Éppen ezért ezek ismertetésétől teljes mértékben eltekintünk. Inkább egy hasznos dolog: a helyszín most nem Japán és nem is New York — hanem Tibet. (**Ahol a 'lámák' élnek? — CoVboy**) Újdonság az előző két részhez képest, hogy a felvehető tárgyakat most nem látjuk a játéktérben, hanem a jobb felső sarokban levő kis ablak mutatja, ha valami 'felvennivaló' tartózkodik a közelünkben. Nem újdonság az előző két részhez képest, hogy a pályák helyszínei kicsit furcsa módon illeszkednek egymáshoz: ezért az igazi problémát a játékkal kapcsolatban az általunk rajzolt térképeken történő kiigazodás fogja jelenteni. (Itt még azt hittük, hogy minden szinthez rajzolunk térképet...) További problémák nem nagyon lesznek, mert — szokás szerint — a játék elején egy olyan gigatrainer jelentkezik be, amiből már csak az az opció hiányzik, amelyik magától végigcsinál mindent és miután barátságosan megsimogatta a játékos fejét, aktiválja az 'Autoformat' néven közismeretlen önmegsemmisítő rutint... Ezzel a szép körmondattal vége is a bevezetésnek és már jön is a megoldás:

1. szint: Earth

Már kezdés után nagy öröm ér bennünket, mert egyrészt egy kamikaze katona nyargal felénk, másrészt az út mellett álldogáló házban egy kesztyű-szerűség várja, hogy magunkhoz vegyük. Egy kesztyűvel már mindjárt szebb az élet, így tehát elsétálhatunk két pályával jobbra, ahol a hegy lábánál üldögélő szobor alól előhúzhatunk egy kardot. A szomszédos pályán egy kis nádtető várja, hogy a gyengébb szervezetű nindzsák alatta keressenek menedéket a nap káros ultraibolya sugárzása ellen. Amíg az árnyékában hűsölünk, belekotorhatunk a középső lampionba is, mert ismeretlen tettesek egy kötelet rejtettek el benne. Egy kötelet markolászva minden hétköznapi nindzsa leküzdheti a félelmét a tűző naptól — így tehát sétáljunk át arra a pályára, ahol a térkép a két fadarabot jelzi. Itt a ház déli részénél két gally hever az úton, amelyeket természetesen felveszünk. Ha a kötél nálunk van, akkor főhősünk a 'Csináldmagad!'-mozgalom jegyében egy kedves kis nuncsakut barkácsol magának. Ez a szerszám teljesen hasznos dolog, mert azon ritka esetekben, amikor az ember nem magát vágja vele fülön, akár az ellenfeleket is eltalálhatja vele!... (Na persze ha trainerrel játszunk, akkor a nuncsakugyártásnak nincs sok értelme: sokkal egyszerűbb csak simán felrúgni a szembejövőket.) Rövid elmélkedés után tovább is sétálhatunk lefelé, ahol két házikóra bukkanunk. Az egyikben valamilyen azonosíthatatlan tárgy tartózkodik, aminek a felvétele után a program azt jelzi, hogy kesztyűt találtunk. Érdekes — azt már régebben is megtaláltuk. Később kiderül, hogy a házikóban talált dolgok upgradeelték a kesztyűnket egy amatőr hegymászó felszereléssé. Eddig már bizonyára feltűnt, hogy néhány helyen egy emelettel magasabban is vezet egy ösvény, ahova eddig sehogy sem tudtunk felkeveredni. Most viszont már menni fog a dolog, tehát sétáljunk át arra a helyre, ahol a térkép a puskaport jelzi. A puskapornál feltétlenül töltsünk el néhány üde percet azzal, hogy megpróbáljuk felvenni. Miután a próbálkozást meguntuk és rájöttünk, hogy ez egyelőre nem akar sikerülni, álljunk oda szorosan a helyszín jobb oldalán emelkedő sziklafal alsó részéhez (a kesztyű legyen USING-ban!). Amikor nindzsánk azt a pózt veszi fel, amit Osztyapenko az M7-es elején, megkezdhetjük a sziklamászást. Szaladjunk végig a párkányon, aminek a végében valami köcsög lóg a falon és szemmel láthatólag arra vágyódik, hogy a tárgyaink közé kerüljön. A köcsöggel másszunk vissza a puskaporhoz, amit most már fel tudunk venni. Köcsög + puskapor = csinos kis bomba. Mivel a sziklapárkányon találtunk egy szép nagy követ (alatta pedig némi folytonossági hiányt az útban), nem kell különösebb képzelőerő ahhoz, hogy mit is fogunk felrobbantani. (**A tibeti nagykövetséget? — CoVboy**) Másszunk tehát vissza a sziklapárkányra, tegyük USING-ba a bombát és a Nagy Kavics mögött álldogálva rángassuk ide-oda a joystick-ot, közben nyomkodjuk bőszen a 'tűz' gombot. Ennek meg is van az eredménye: egyrészt biztos, hogy leverjük a hamutartót az asztalról, másrészt pedig a szikla egy emelettel lejjebb költözik. Miután már sokadszor is lemásztunk a párkányról, kocogjunk oda, ahova a szikla lepottyant, mert — szorosan a fal mellett — ráállva egy repedésből előhorgászhatunk egy tekercset. Aki nagyon vágyik arra, hogy surikenek (vagy shirakenek, ha úgy jobban tetszik) boldog tulajdonosa legyen, az még elsétálhat az út közepén éktelenkedő ronda szoborhoz, ahonnan előhorgászhatja vágyai tárgyait. Továbbá — hogy semmit se hagyjunk itt — még felvehetünk egy üveg frissítőt is az egyik kapualjból, ami elméletileg a nindzsa erejét hivatott feltuningolni. A pályát ezzel le is pucoltuk: nincs más hátra, mint USING-ba tenni a tekercset és besétálni a startképernyő melletti helyszínen levő házikóba. Itt még fejbe kell csapnunk egy nuncsakuval hadonászó urat és már mehetünk is a következő szintre.

√ **Az a nyomorult rózsa megint elúszott valahova...**



2. szint: Wind

A Szél pályán gyenge szellő fújdogál. Ha kezdetben lefelé fújdogál bennünket, akkor rájövünk, hogy zsákutcába fújdogált bennünket. Pontosabban a sziklapárkány oldalában növő kaktuszon még lejjebb mászhatunk egy szintet és akkor majd ott jövünk rá, hogy zsákutca. Kizárásos alapon tehát a másik irányba indulunk. Néhány őr lecsapkodása után egy hangulatos kis palotába érkezünk, amelyben egy kedves kis tó hívogatja megfulladni az itt sétáló nindzsákat. Az egyik kapualjban egy fújtatóra bukkanunk. Mihelyt átmegyünk a következő pályára, mi is fújtatni fogunk — a méregtől: a kedves kis tóból ronda nagy folyó lett, amit nem tudunk átugrani, tehát erre is zsákutcába kerültünk. Mivel kínunkban már nem tudunk mit csinálni, próbáljuk felvenni azt a tavirózsát, ami a fújtató lelőhelyével szemben ringatózik a tavon (nem árt, ha a fújtató USING-ban van). Hoppá! Felvenni ugyan nem sikerült, de a tavirózsa hirtelen úgy döntött, hogy nem akar velünk egy képernyőn tartózkodni és átalakult 'folyami rózsává'. Elúszott... Hova ment? Óh, hát csak ide a szomszéd képernyőre: ott úszik lefelé a folyón. Ha a partról pontosan ráugrunk a levélre, onnan azonnal átugorhatunk a túlpartra. (**Igazán el tudtam volna képzelni egy olyan trainert is, ami mondjuk 'P' megnyomására pontonhidat épít... — CoVboy**) Ez egy nagyon szórakoztató arcade-rész, amit ugyan kissé monotonná tesz, hogy sohasem akar sikerülni, de azért néhány kacskaringósabb megjegyzés után csak sikerül valahogy átkecmeregni (tapasztalt FROGGER-játékosok előnyben...). Remélhetőleg mindenkit felvillanyoz, amikor közöljük, hogy majd vissza is kell jönni! Odaát nincs túl sok érdekes dolog, csak néhány zegzugos pálya: az első sarkon találunk egy üveg frissítőt, egy fára felakasztva rábukkanunk egy kötélre, valamint egy ház takarásában felfedezünk egy scrollt. Ezután mehetünk is vissza, egészen addig, ahol a zsákutca másik végét megtaláltuk. A kötél elméletileg arra szolgál, hogy a segítségével épségben lejussunk a szikláról, de végtelen energiával nyugodtan lemászhatunk a kaktuszon is. Odalent sétáljunk át a szomszéd pályára, ahol egy bánya bejárata nyílik. Tegyük USING-ba a tekercset, majd irány a bánya, ahol egy akadékoskodó öngyilkosjelölt lecsapása után a harmadik pályára jutunk.

1. szint

tekercs

kötél

lampion

kard

kesztyű

START

puskapor

Shuriken

fadarab

potion

szögek



2. szint

potion

scroll

fujtató

kötél

3. szint: Water

Ezen a pályán ment el végképp a kedvünk az élettől és a térképrajzolástól. Az első két szintből még úgy-ahogy sikerült valamilyen épkézláb térképet összehoznunk, de ezen csak rajzolgattuk a négyzeteket, húzgáltuk a nyilakat és hiába kavargott minden a szemünk előtt, semmi értelmes nem sült ki a papíron. Így tehát meggyőztük magunkat, hogy tulajdonképpen a harmadik szinttől kezdve nincs is szükségetek térképre — innen majd "érzéssel" navigáltok. Először is keressük meg azt a pályát, amelynek a jobb alsó részén néhány szál bambusz hervadozik a vízben, közvetlenül az út mellett. Itt fegyvereink arzenálját egy bambuszbottal tökéletesíthetjük, amit egyből ki is próbálhatunk azon a kalapos úriemberen, aki fittyet hányva az örök energiáknak, folyamatosan csapkod a nuncsakujával. A következő cél ismét egy kapubejárat lesz, amelynek mélyén — megint csak ismét — megtaláljuk a szokásos tekercsünket. Az egyik pályán (ahol a jobb oldalon egy vízikerék, a bal oldalon pedig egy rokkaszerű szerkezet található) egy szép virágosváza áll az út mellett. Virág ugyan nincs benne, van viszont egy potion-os üveg, ami abba a hangulatba ringathat bennünket, hogy nem örökélettel játszunk. Innen egyet fel és egyet jobbra haladva egy olyan helyszínre érkezünk, amelynek alsó részén két malomkereket látunk. Közvetlenül az egyik malomkerék mellett egy kis emelvény magasodik, amely mögött valami ismeretlen tárgyat jelez a 'kukkantó ablak'. Így ránézésre fogalmunk sincs, hogy ez mit ábrázolhat, de a felvétele után kiderül róla, hogy egy csomag suriken volt. Ugyanezen a pályán egy stéget látunk a helyszín bal oldalán. A stégen egy kis szuvenír várja, hogy magunkhoz vegyük, de ehhez előbb át kell ugranunk oda. Ez innen nem fog menni, tehát előbb át kell mennünk a másik a stég másik oldalára, ami a balra levő helyszínen található. A stégre átugorva a másik oldalon egy láncot találunk, a végén valami dugóval (vagy valami ilyesmivel). Ugráljunk le a stégről, majd vegyük lefelé az irányt. Valahol találunk egy hidat, amely mellett egy vízesés csobog csendesen. A vízesés mögött van a szintről kifelé vezető járat, de egyelőre a vízesés miatt még nem tudjuk használni. Magától értetődik a dolog: el kell zárnunk valahogy. Ennek mikéntjén egy jó ideig el lehet elmélkedni, de sokkal egyszerűbb ha elsétálunk két pályával balra. Itt a vízben egy furcsa örvény található (attól furcsa, hogy áll). Vegyük kézbe a stégen felvett dugót és álljunk az örvény felett lévő csatornanyiláshoz, majd csináljunk úgy, mintha tárgyat akarnánk felvenni (ha jól csináltuk, akkor nindzsánk pirosan felvillan). Ha most visszasétálunk a vízeséshez, már a nyomát sem találjuk és a mögötte megnyílt járat ajtaján (a tekercset kézbevéve és a szokásos őrt lecsapva) elhagyhatjuk ezt az átok helyet is.

4. szint: Fire

Mivel csak egyetlen irányba tudunk menni, javasoljuk, hogy arra menjünk. A következő pályán a második dobozban egy U-alakú tárgyra bukkanunk. Vegyük magunkhoz és haladjunk tovább jobbra a felső úton. Itt valami piros trutymó zárja el a továbbhaladás útját, de az arcade-zsenik néhány másodperc alatt átugrálnak a trutymóban úszó fadarabokon. A harmadik ugrás után hirtelen a képernyő alsó részén bukkanunk fel. Ha innen most lefelé indulnánk, akkor azonnal meghalnánk (némi gázszivárgás van errefelé), így tehát menjünk ki az út végére és onnan ugorjunk át az innenső partra. A következő helyszínen vegyük kézbe a dobozban talált U-alakú szerszámot. Ez egy vaskapocs, amelynek segítségével a falba vájt ajtó mellett felmászhatunk a függőleges falon és feljutunk a felső útra. Haladjunk tovább egészen addig, amíg ki nem érünk egy erkélyre. Itt a vízlevezető csatornában valamilyen furcsa tárgyra bukkanunk, ami még nem gátol meg bennünket abban, hogy felvegyük. Másszunk le az erkély bal oldalán, majd a szomszédos helyszínen vegyük fel a kis kertből a gázmaszkot. Ezután másszunk vissza az erkélyre és vissza a piros trutymóig. Itt ugorjunk be a középen levő útra, vegyük a kezünkbe a gázmaszkot és jöjjünk lefelé. A gázmaszk most már megvéd bennünket a fulladástól és így a kék üveggömb alól előhalászhatunk valami furcsa port. Rövid mászkálás következik: menjünk vissza arra a helyszínre, ahol a gázmaszkot találtuk és ott haladjunk tovább az úton. A következő helyszínen egy kedves kis kandallót találunk, amelyben vígan ropog a tűz. Sokkal vígabban fog ropogni, ha használjuk rajta a fújtatónkat is! Szaladjunk át a jobbra (vagy inkább felfelé) levő helyszínre, ahol a hordók között egy kulcs öntőformájára bukkanunk. Az öntőformával boldogan vágtatunk vissza a felturbózott tűzhöz, ahol használat után egy kulcs boldog tulajdonosaivá válunk. Menjünk tovább az úton és a kék vödörben megtaláljuk a kijutáshoz szükséges tekercsünket. Innen felfelé egy ketrecet találunk, mögötte pedig egy lefelé vezető lépcsőt. Vegyük kézbe a kulcsot és használjuk a ketrec ajtajánál, majd a tekercset kézbevéve már sétálhatunk is lefelé a lépcsőn az utolsó pályára.

Miért kötnek belém mindig ezek a csókák?



5. szint: Space

Az utolsó pálya nem rejt különösebben sok csodát a számunkra — eltekintve persze attól, hogy itt még a dekorációról sem nagyon lehet felismerni, hogy vajon merre járunk. Induljunk el jobbra (a "jobbra" az a jobbra fel), tovább jobbra, fel (a "fel" az a balra fel), aztán balra (vagyis balra le) és ezen a pályán megtaláljuk a tekercset. Tovább balra, fel, ismét fel és már meg is érkeztünk a derék Kunitoki barátunkhoz. Vegyük kézbe a tekercset és a kedves ismerős surikeneket kezd hozzánk vagdalni. Álljunk a szőnyeg közepére és csináljunk úgy, mintha fel akarnánk venni egy tárgyat (a nindzsa előrenyújtja a kezét) és tartsuk is ebben a pozitúrában. Ha jól csináltuk, akkor a surikenek nem találnak el bennünket és visszarepkednek Kunitokihoz. Egy idő múlva abbahagyja a dobálózást és visszanyeri normális alakját. Most már nincs más dolgunk, mint hanyattdőlni és csendes ásítozással szemlélni az endsequence-t...

Tehát ez volt a harmadik LAST NINJA. Ha értékelni akarnánk, ugyan mit is mondhatnánk róla?! Mit lehetne mondani egy LAST NINJA-ról? Mondjuk azt, hogy a grafika jó, a zene jó, a játék jó? Igazi profi munka — semmi más. Őszintén szólva az első résszel nagyon szerettünk játszani; a második már nem nagyon tetszett; ezt a részt pedig már kifejezetten unalmasnak találtuk. Pont olyan, mint a Rocky-filmek Stallonétól: az elsőt élvezi az ember, a harmadikon elalszik, az ötödik elől pedig sikoltva menekül. Egyébként elnézést kérünk a CoV 16-ban megjelent dezinformációért: nem LEGEND- és FAIRLIGHT-törés forog közkézen, hanem CENSOR és FAIRLIGHT. Az utóbbi egyébként nagy ívben kerülendő, mert az igaz, hogy tetszőleges pályáról indíthatjuk a játékot, viszont az előző pályákon megszerezhető dolgok nem lesznek nálunk és — a nindzsán kívül — az örök is örökélettel játszanak. Vagyis egyetlen szinten sem lehet túljutni a FAIRLIGHT-töréssel (a CENSOR jó). Ja, természetesen van kazettás verzió is.

Knights of Legend

CoVboy: Talán a múltkori számban mindenkinek feltűnt, hogy nem volt TőkösMákos, csak Adventour. Ennek megfelelően most TőkösMákos van és Adventour nincs. (Rend a lelke mindennek...) Pontosabban csak külön Adventour nincs: Szalai Balázs és Varga Zoltán, **Szentgálról ugyanis annyi anyagot küldött a** KNIGHTS OF THE LEGEND-**hez, ami két Adventourt is dugig megtöltött volna, tehát inkább előrehoztuk ide a nagyobb leírások közé. Hát akkor át is adhatjuk nekik a szót:**

Bár a távoli jövőben és múltban játszódó RPG, AD&D vagy szerepjátékoknak (mindegy, hogy nevezzük) szinte már se szeri, se száma, a most bemutatásra kerülő **KNIGHTS OF THE LEGEND**-nek megvan az a charme-ja, ami legtöbb szerepjátékból hiányzik. Az **Origin** cég nem kimondottan friss (1989-ben jelent meg) játéka nem is igazán RPG (vagy legalábbis nem abban az értelemben, mint mondjuk a **CURSE OF AZURE BONDS** vagy a **BARD'S TALE 3**.), de már csak terjedelme miatt (8 lemezoldal + 1 karakterdisk) is megéri, hogy néhány ötlet és tipp erejéig foglalkozzunk vele.

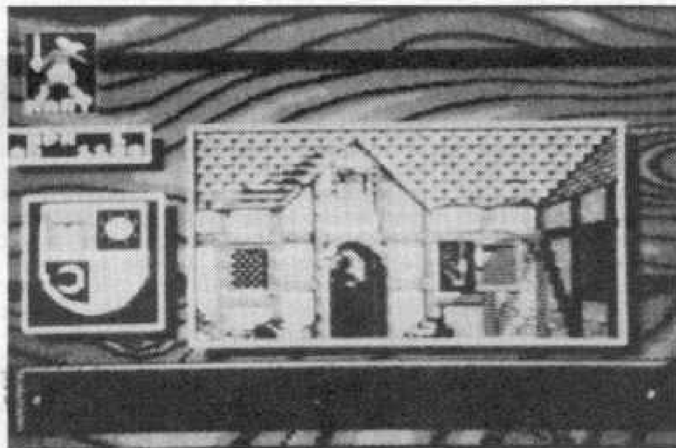


A történet előzményei a 900-1100-as években játszódtak le *Netherworld* földjén, amely három egymást követő gonosz uralkodó (*Zolod*, *Ghor* és *Pildar*) kegyetlen uralma alatt szenved. *Ghor* 963-ban, a 3. ogre háború után került trónra és hatalma megszilárdításának érdekében elrabolta az uralma alatt álló békés törzsek szent szimbólumát, a *Gavelt*, amelyet az *Aldermen Szövetség* védelmezett. Már ez is erős ellenszenvet ébresztett az uralkodó ellen, de az ellentábor nem tudott annyira megerősödni, hogy 1048-ban megakadályozza a *Ghor* halála után trónra lépő újabb diktátor, *Zolod* hatalomra jutását. *Zolod* a leghatalmasabb dwarf király volt, aki tekintélyét a Nagy Lovagok Keresztes Hadjárata alatt szilárdította meg. Uralmának 52 évét arra használta fel, hogy a lehető legjobban megerősítse lakhelyét a *Sheller*-gerinc sziklái között, majd átadta a hatalmat a legmocskosabb uralkodónak, *Pildar*-nak, akit jellemző módon *Dark Lord*-ként is emlegettek. *Zolod* tekintélye még elegendő volt ahhoz, hogy összetartsa *Netherworld* népét, de *Pildar* hatalomátvételekor kitört a nyílt lázadás: néhány város kihirdette függetlenségét és kivonta magát *Pildar* uralma alól. A lázadás megtorlásaképpen az uralkodó ráeresztette hordáit a lázadó városokra... Itt kapcsolódunk be a történetbe, ami az egyik ilyen lázadó városból indul. A feladatunk az, hogy bejussunk *Pildar* rejtekhelyére, az *Eyren*-tó közepén fekvő várba és kiirtsuk a gonosz uralkodót.

A betöltés közben megkezdhetjük a "lemezcserélgetés" nevű szórakozást, ami majd az egész játék során végigkísér bennünket. Miután megjelent a könyv, nyissuk ki egy billentyű megnyomásával és egy 7 pontból álló menü tárul elénk (az egyes pontokat a megfelelő számbillentyű megnyomásával érhetjük el):

1. CREDITS: A játék készítőinek névsora.
2. FOREWORD: Köszönetnyilvánítás a segítőknek.
3. DEDICATION: Ajánlás. (**Minek ez a sok marhaság? — CoVboy**)
4. INSTALL NEW REGION: Karakterdisk formázása.
5. CHARACTER OPTIONS: Karakteropciók, ld. később.
6. PLAY THE GAME: Na vajon mi lehet?
7. RUN THE INTRO: Választása után még egyszer megnézhetjük az **Origin**-emblémát és a címképernyőt, amit töltés közben már volt szerencsénk egyszer élvezni.

Ha a játékhoz nem másoltunk karakterdisket vagy új karakterekkel akarunk játszani, akkor első dolgunk egy ilyen elkészítése legyen ('**4**' billentyű). Egyébként erre a lemezre fognak kerülni a kimentett játékállások is. A disk formázása után válasszuk az 5. pontot és megjelenik a karaktermenü, ami az alábbi pontokat tartalmazza (a listában az '**I**' és '**K**' billentyűkkel mozoghatunk fel/le, '**RETURN**' a kiválasztás):



△ ***Milyen hívogató is tud lenni egy kocs... fogadó ajtaja***

LIST CHARACTERS: A karakterdisken levő, már megszerkesztett karakterek listája. A bal oldalon látható a karakter neve, a jobbon pedig a karakter tartózkodási helye.

CREATE CHARACTER: Új karakter készítése. Először a név (NAME), majd a fajta (RACE) meghatározása következik (Human/Elven/Dwarven/Kelden). A SEX a karakter neme: a karaktereknél nem szerint más osztályok vannak (kivéve az elfeket). CLASS-nál adjuk meg a leendő karakter osztályát: human típusnál jónak találtuk a *Rangert* és a *Highwaymant* a férfiaknál, a *Plainswomant* a nőknél; elfeknél a *Kivart*; dwarfoknál a *Trollbane*-t és az *Orcbane*-t; a *Kelden* fajtából pedig a *Cliffguardot*.

Az osztály meghatározása után az alsó részen levő info-kártyán találjuk meg az új karakter leendő tulajdonságait számokban kifejezve (max. érték 170, de azt az ember még egy kicsit meg szokta tuningolni):

STRENGTH: erő. Fontos, hogy legyen olyan karakterünk, akinek ez magas — mi kötözködünk, ő majd üt.
QUICKNESS: gyorsaság, ügyesség. Harcban van szerepe.
SIZE: méret.
HEALTH: egészség. Ha az érték magas, akkor nem kell a karaktert túl gyakran etetnünk.
FORESIGHT: előrelátás csapdák elkerülésére.
CHARISMA: karizma, megnyerőképesség.
INTELLECT: intellektus.
BALANCE: egyensúly.
ENDURANCE: kitartás. Ha magas, akkor a karakter talán nem old kereket harc közben (vagy legalábbis ritkábban...).
BODY PTS.: magáért beszél.

A jobb oldalon két feliratot látunk: a REROLL STATS választásával a program módosítja a tulajdonságok értékeit (néhányat növel, másokat csökkent), ACCEPT STATS ponttal elfogadjuk a karaktert. Ezután az '**I-K**' billentyűkkel kell kiválasztanunk az új karakterre jellemző képet jónéhány lehetséges ábra közül. Ez teljesen tetszőleges, de lehetőleg olyan ábrát válasszunk, ami tényleg a karakter tulajdonságaira utal, mert harc közben egy kicsit zavaró lesz, ha a fajtától eltérő képet látunk. A kívánt ábra kiválasztása után az újonnan szerkesztett karakter a karakterdiskre kerül. A karakterekkel kapcsolatban megjegyzendő, hogy ugyan egyszerre csak hat személlyel mászkálhatunk, de azért nem árt legalább kétszer ennyit generálni a karakterdiskre (majd hátrahagyjuk őket néhány fontosabb helyen és visszajövünk a *Trollsbane* fogadóba frissítésért). Továbbá az sem árt, ha a társulatban minden fajta képviselteti magát legalább egy fővel (hogy miért, arról majd később).

DELETE CHARACTER: Kiválasztott karakter törlése a karakterdiskről.

EDIT PICTURE: Ha valakinek mégsem nyerte volna meg a tetszését az az ábra, amelyet a karakterének adott, azzel a menüponttal átszerkesztheti. A képernyőn egy egyszerű sprite-szerkesztő jelenik meg: a nagy kép a szerkesztő, a kis kép a karakter normál méretű képe, a jobb felső sarokban pedig az aktuális színek láthatók. A képernyő jobb oldalán láthatók a szerkesztő kezeléséhez szükséges billentyűk: a '**B**' duplájára növeli a kurzort; '**G**' négyzethálót hoz a szerkesztőbe; '**1-3**'-mal kapcsolunk át az aktuális színek között, '+' és '—' billentyűkkel a színeket váltjuk; '**U-D-L-R**' billentyűkkel scrolloztathatjuk a szerkesztő tartalmát; '**I-J-K-M**' billentyűkkel mozgatjuk a kurzort a szerkesztőben; '**RETURN**' az aktuális színnel rajzol, '**SPACE**' törli az aktuális kurzorpozíciót; '**C**' törli a szerkesztőt, '**RUN/STOP**' visszaállítja a sprite eredeti állapotát; '**Q**'-val befejezzük a szerkesztést és megerősítés után lemezre menthetjük a nagy munka eredményét.

EDIT GREATSHIELD: Ez ugyancsak egy sprite-szerkesztő, de itt a karaktereinknek szerkeszthetünk valamilyen szép címerpajzsot.

Miután elvégeztük az előkészületeket, a '**RUN/STOP**' megnyomásával visszaléphetünk a főmenübe, ahol a PLAY GAME választásával indulhatunk a kalandra (pontosabban előbb még ki kell választanunk valamelyik karakterünket a karakterdiskről).

A játék a *Trollsbane Inn* névre hallgató fogadóban kezdődik, ahol egy derék kocsmáros üdvözöl bennünket és az után érdeklődik, hogy mit tehetne értünk? Parancsainkat a képernyő alsó részén levő ikonok segítségével tudjuk kiadni ('<' és '>' billentyűkkel válogathatunk közöttük, '**RETURN**'-nel adjuk ki a parancsot):

Ajtó: Ezt az ikont kell választanunk, ha be akarunk menni egy házba vagy éppenséggel el akarjuk hagyni.

Tükör: Ezzel tartunk önvizsgálatot, vagyis megkapjuk az összes adatot a karakter jelenlegi állapotáról. A bal oldalon látjuk a karakter képét és a tulajdonságainak jelenlegi értékét (ezek már ismerősek). A felső boxban találjuk a nevet, nemet, fajtát és osztályt, alattuk pedig a karakter "rangját" (erről majd később), magasságát és súlyát. Amennyiben már van valamilyen lovunk, a jobb felső sarokban találjuk a képét (négyfajta ló van, a legjobb természetesen a legdrágább: HEAVY WARHORSE). A WEAPON SKILL ablak jelzi, hogy milyen fegyver van a karakternél, az OFF és DEF pedig a fegyver támadási hatékonyságát jelölik, azaz harcban milyen értékű támadást lehet kifejteni vele illetve milyen támadást tudunk elhárítani (tehát gyakorlatilag az RPG-kből ismerős AC tárgyi megfelelői). A legjobb fegyvereknek az alábbiakat találtuk: *War Hammer*, *Great Axe*, *Great Sword* és *Great Hammer* (ezekből 47-47-et sikerült elérni, ami már elég jó volt az összecsapásokban). A fegyverek OFF és DEF paramétereit az arénában (V16) lehet fejleszteni, ahol egy kemény ellenféllel kell megküzdenünk (fogadást is köthetünk a harc kimenetelére). Ha győzünk, akkor emelkedik az előbb említett "rang" értéke is. A rangsorolás hasonló a **WINDWALKER**-hez: osztályonként 4 rang van, majd azután feljebb lépünk. A rangok a következők:

1. PEASANT: SERF/LABORER/FREEDMAN/TRADESMAN
2. COMMON: APPRENTICE/JOURNEY/MASTER/COURTIER
3. GENTLE: WANDERER/ADVENTURER/HERO/ARMIGER
4. SQUIRE: NOVICE/... (eddig jutottunk)

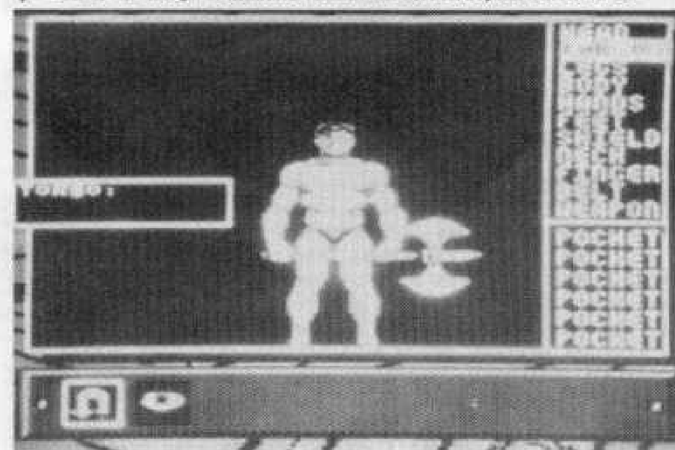
Visszatérve az infokra: A fegyverablak alatti részen három felirat található. A GOLD CROWNS mutatja a nálunk levő arany mennyiségét. Az ADVENTURE POINTS egyfajta score (vagy inkább RPG-ül: experience points), de szükségünk lesz rájuk a különböző varázslatok betanulásánál és a fegyvereinkkel való edzésnél is. Az előbbi a varázslóknál, az utóbbi pedig általában kovácsműhelyekben (a térképeken jelölve vannak az edzésre alkalmas helyek) lehetséges. Itt a fegyveren 1 pont értékű fejlesztéshez 100 ADV. POINTS szükséges. A MOVEMENT RATE a mozgási lehetőségeinket mutatja egy betűvel: kezdetben gyalogolunk (V betű), de különböző lovak beszerzésével I-re, majd E-re módosítható. Ezalatt a játék kezdetén egyelőre semmilyen feliratot nem találunk, de ha a különböző városokban fellelhető varázslóktól varázstekercset vásárolunk, akkor azonnal megjelenik itt a varázslótudományunk szintje (pl. BLUE GEM ILLUSIONIST). A varázstekercseket egyébként amulettként hordhatjuk a nyakunkban (NECK). A DAMAGE és NUTRITION sávok mutatják a karakter sérüléseit illetve élelmiszerkészletét.

Az alsó sorban három újabb ikont találunk: az elsővel visszalépünk a játékhoz, a harmadikkal seregszemlét tartunk a karakterek között, a második pedig a felszerelésről ad tájékoztatást:

A képernyőn megjelenik a karakter pillanatnyi szerelésében (a játék elején alsónadrágban). A jobb oldalon *felsorolt* testrészek választásával vizsgálhatjuk meg, hogy az adott helyen a karakterünk milyen ruhadarabot visel, illetve WEAPON-nal a kézben fogott (vagy övbe dugott) fegyverekről megkapjuk a nevüket, hatékonyságukat (OFF és DEF értékeit), valamint a minimális és maximális támadóértéküket. A jobb alsó sarokban levő POCKET feliratokkal a zsebeink tartalmát ellenőrizhetjük. Az alsó sorban természetesen egy újabb ikon is feltűnik (az elsővel megintcsak visszaléphetünk az előző képre): egy szem. Ez akkor használható, ha éppen egy olyan testrészt (vagy fegyvert) vizsgálunk, ami nem üres. Választása után infot kapunk a felszerelésről, ami tartalmazza a nevét, típusát, viselésének lehetséges helyét, a tárgy értékét (GC) és állagát (CND). (Fegyvereknél az OFF/DEF és a maximális támadás értékét is). Talán mondani sem kell, hogy az alsó sorban újabb ikonok tűnedeznek elő, amelyek segítségével az adott felszereléssel tudunk manipulálni, az alábbiak szerint:

— vissza az előző képre;
— az övünkbe tűzni a tárgyat (a tárgy a BELT-be kerül). Ez különösen hasznos dolog csatában: ha a kezünkben levő fegyvert kiütnék a kezünkből, akkor pótlásnak előhúzhatjuk az övbe tűzött fegyvert;
— lerakni az adott tárgyat (a program megerősítést kér);
— berakni a tárgyat a hátizsákba, azaz valamelyik zsebbe (az előző képen csökken az üres POCKET-ek száma);
— átadni valamelyik társunknak az aktuális tárgyat;
— viselni a tárgyat (a ruhát valamelyik testrészre, a fegyvert vagy pajzsot a kézbe adja);
— a száj ikonnal pedig megehetjük/ihatjuk azokat az élelmiszereket vagy italokat, amelyeket a vásárláskor nem fogyasztottunk el azonnal (a karakter rögtön tájékoztat is, hogy a koszt GOOD, FAIR vagy POOR volt-e).

▽ ***Ez az úr még véletlenül sem nevezhető jólöltözöttnek***



Fül: Ezzel az ikonnal hallgatózhatunk a fogadókban. Néha egészen érdekes beszélgetések foszlányai ütik meg a fülünket... (**Néha meg szörnyű marhaságok — CoVboy**)

Száj: Beszélgethetünk az emberekkel. A beszélgetéshez elegendő csak azt a főnevet megadnunk, amiről csevegni akarunk.

Ágy: Pihenés. Abbéknál és varázslóknál ez néha egy kis gyógyulást is eredményez, a fogadókban pedig játékállást menthetünk vele, illetve kiléphetünk a játékból. Megjegyzendő, hogy ha több emberrel akarunk nyugovóra térni, akkor személyenként kell fizetni. Olyan fogadóban nem érdemes megszállni, ahol a szállást ingyen adják, mert reggelre néhány holminknak csak a hűlt helyét találjuk.

Ember: Ha a jelenlegi helyszínen tartózkodik valamelyik más karakterünk is, akkor ennek az ikonnak a választása után vehetjük fel a csapatba (az új tagot szimbolizáló kép megjelenik a felső sorban). Mint már említettük, összesen maximum 6 karakter lehet a társaságban (játék közben az '1-6' billentyűk segítségével kapcsolhatunk át közöttük).

A fogadót az ajtó ikon választásával hagyhatjuk el. A terepen egy sisakos fej jelzi a helyzetünket, amelyet az '**I-J-K-M**' billentyűkkel mozgathatunk (hála az égnek, ez sokkal gyorsabb, mint

a **WINDWALKER**-ben vagy a **TIMES OF LORE**-ban). Az első feladatunk, hogy a társaság tagjainak normális fegyverzetet és felszerelést gyűjtsünk. A legjobb cuccokat persze nem helyben tudjuk beszerezni, hanem a legtávolabbi városokba kell zarándokolnunk értük. A legjobb fegyverekről már esett szó, a legjobb felszerelések: *Platemail T&L*, *Barbut Helm*, *Kite Shield*. Talán mondani sem kell, hogy mindezekre az egyre sűrűbb összecsapásokban lesz szükség. Ha már úgyis itt tartunk, akkor nem árt néhány szót szólni a csata menetéről:

Csata esetén megjelenik a harcmező képe jobb oldalon, bal oldalon pedig az aktuális karakter infoi és sérülésjelzője ('**SPACE**' megnyomásával megnézhetjük, hogy milyen fegyvert tart a kezében). Az alul látható ikonsor jelentése a következő:

Felfelé mutató ujj: a parancsok végrehajtása. Ezután újabb három lehetőséget kapunk: az első a parancsok végrehajtása, a második a vissza az előbbi menühöz, a harmadik pedig a pánikszerű menekülés a csatamezőről.

Ököl/kard: Ha nincs a karakternél semmilyen fegyver, akkor puszta kézzel harcol, egyébként a kezében tartott fegyvert fogja használni. Az ikon választása után a célgömbbel ki kell választanunk azt a szomszédos pozición álló ellenséges karaktert, amelyiket támadni akarunk (lehet sajátot is, de az nem jó ötlet). Ha a célkereszt valamelyik ellenségen van, akkor a '**SPACE**' megnyomásával megvizsgálhatjuk, hogy milyen fegyvere és felszerelése van. A '**RETURN**' megnyomása után azt kell meghatároznunk, hogy fejre, testre vagy lábra fogunk-e támadni. A célpont után a támadási módszer következik: felülről csapunk, előre döfünk vagy oldalról kaszálunk az adott fegyverrel. Az ellentámadás ellen hétféle védekezési formula közül választhatunk: tétlenül állunk, a fegyverrel próbálunk hárítani, a pajzzsal próbálunk hárítani, hátraugrunk, lehajolunk, oldalra lépünk vagy felugrunk. A puszta kézzel történő harcnál nem kell megadni, hogy milyen testrészt támadunk. Ilyenkor a következő támadási módszerek közül választhatunk: tétlenül állunk, lábbal előre rúgunk, alulról rúgunk (**Yikes! Az fájdalmas... — CoVboy**), belefejelünk az ellenfélbe vagy kézzel ütünk (a védekezés ugyanaz, mint a fegyveres harcnál).

Fegyver le/fel: Csata közben előfordulhat, hogy valamelyik ellenfél úgy megcsap bennünket, hogy néhány méterrel arrébb szállunk. Ilyenkor természetesen a fegyver is kirepül a kezünkből, amit az ötödik ikonnal tudunk ismét magunkhoz venni. Ha a fegyvert lecseréljük egy másikra, akkor a negyedik ikont kell használnunk. A lemészárolt ellenfelek által elejtett fegyvert is magunkhoz vehetjük (vagy lecserélhetjük a nálunk levőre). Ha valamelyik karakterünk varázsló (van a nyakában amulett és van varázstekercse), akkor fegyver elejtése után egy varázspálca jelenik meg nála, amellyel saját társulatunkra positive, az ellenfélre pedig negative hatást érdemes kifejteni. Sajnos az ellenfelek között is akad néha varázsló, aki FROZEN IN TERROR-ral kedveskedik nekünk...

Mozgatás: A célgömb segítségével 8 irányba mozoghatunk, egy körben maximum kettőt. A háromfajta mozgási formából az első kettő csak egy, a harmadik pedig két lépést lép a megadott irányba.

Pihenés: Ha valamelyik karakterünket már nagyon megviselte a harc, akkor célszerű néhány körben pihentetni, különben elhullik. Lehetőleg ne egy ellenfél előtt kezdjünk el szunyókálni, mert ők nem nagyon szokták figyelembe venni, hogy most éppen fegyverszünetet játszunk. Ellenben ha az ellenfél adta pihenésre a fejét (RESTING), akkor kezdjük azonnal buzgón csépelni, mert nem fog visszaütni.

A fegyvereknél eddig még nem esett szó az íjak (*Bow*) használatáról. Mi a legjobbnak a *Heavy Crossbow*-t találtuk, bár ennek van egy elég nagy hátránya is: mivel számszeríj, köronként újra kell tölteni, tehát csak minden második körben tudjuk használni. Természetesen erre is vonatkozik ugyanaz a szabály, ami a többi fegyverre: minél nagyobb szintű a fegyver, annál nagyobb sérülést okoz az ellenfélnek (továbbá nem árt egy kis edzéssel megtanulni használni, mielőtt élesben próbálnánk ki).

Még néhány érdekesebb dolog:

- Az abbéknál egy jó adag pénzért gyógyító italokat vásárolhatunk, amelyek jót tesznek a csatákban elszenvedett sérüléseinknek.
- A varázslóknál különféle amulettek eladók (pl. *Dark Stone* 300 GC-ért). Ugyanitt varázslatokhoz is hozzájuthatunk 500-840 GC értékben.
- Aki tuningolni akarná a karaktereit, a karakterdisken a 11,00 szektorban megtalálja az adataikat. Az ADV. PTS és az arany értékeit ne állítsuk maximumra, mert átpörögnek!

Mint az eddigiekből kiderült, a KNIGHTS OF LEGEND egy lecsupaszított, a nagyobb közönség számára készült RPG, amelyet nemcsak azok élvezhetnek, akik valamennyire ismerik az AD&D szabályait, hanem bárki. A fentiekben gyakorlatilag mindent elmondtunk, ami a játék kezeléséhez szükséges — a kaland megoldása már a játékosra marad! A történet folyamán egy csomó küldetést fognak ránkbízni a végső összecsapás előtt, tehát a siker záloga — a jó felszerelésen kívül — *a kérdezősködésben* rejlik. Néhány tipp:

V1/14: KNIGHT kérdésre megtudjuk, hogy vissza kell szereznünk a Szövetség "tollát" a ghouloktól.

V1/2: GAVEL kérdésre megtudjuk, hogy a Szövetség ősi szimbólumát a ruffianok rabolták el. *Pildar* vezette őket és a zsákmányt *Fantowyn*be vitte.

V11 előtt az előbástyánál: BRYOR kérdésre megtudjuk, hogy ettinek táboroznak Shellernoonban. Meg kell ölnünk őket és így megszerezhetjük a dwarfok kincsét.

V11/kapunál: AURIN kérdésre megtudjuk, hogy az Árnyékok Gyűrűjéért próbát kell kiállnunk (közben lehet trollokat irtani).

V4/6: SERPENT-re megtudjuk, hogy vissza kell hoznunk néhány varázsvesszőt a barlangból.

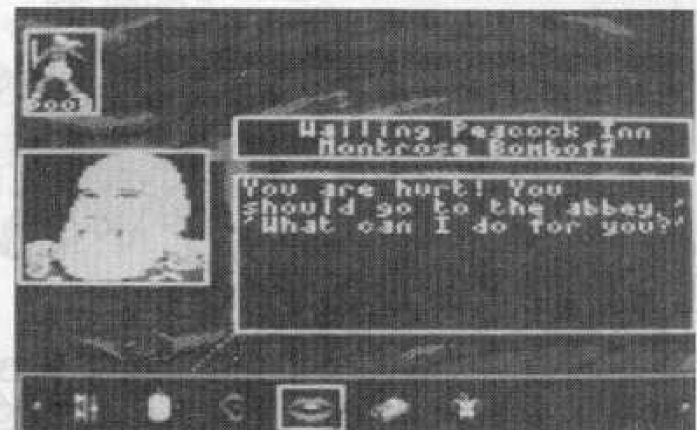
V4/4: BRETTLE-re megtudjuk, hogy meg kell keresnünk a *Coat of Arms*-t és akkor esetleg kapunk belőle.

V10/5: SADNESS-re elküldenek a Koronáért, amiért ajándékot kapunk.

V10/2: STOD-ra segítségünket kérik *Pildar* ellen. *Parth* olajára lenne szükség.

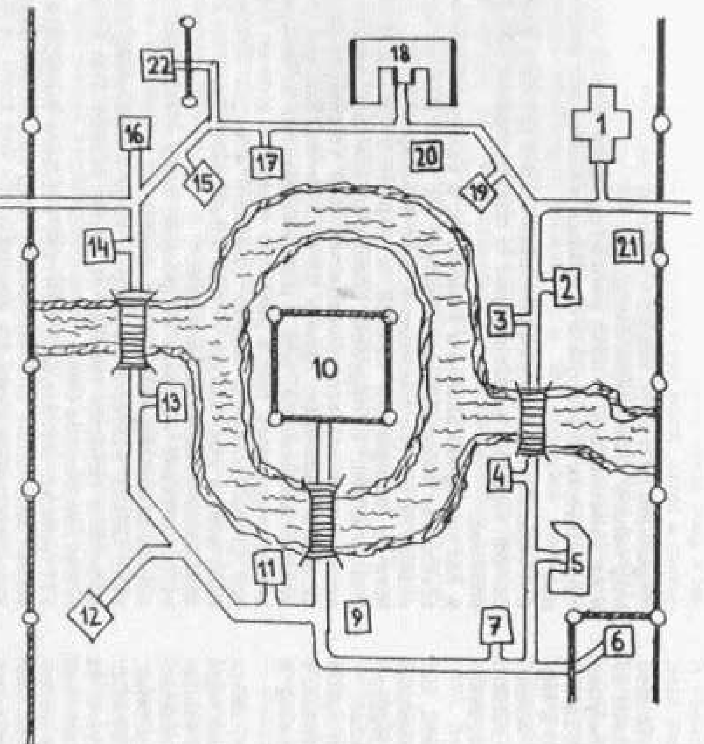
V7/20: SPY-ra megtudjuk a "kém" nevét és a kívánságlistára felírhatjuk *Changeling* olaját.

▽ ***Gyógyulni menjek a paphoz vagy az utolsó kenetért?!...***



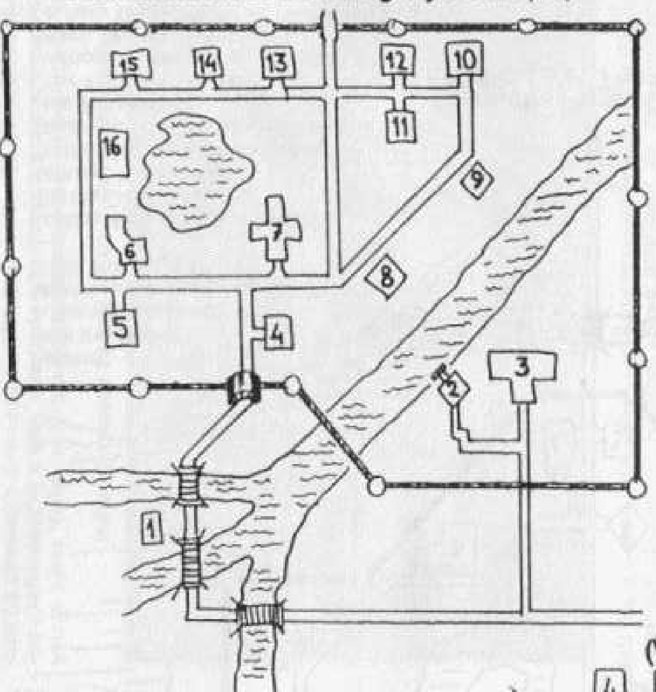
Most pedig jöhetnek a térképek. Nem rajzoltunk "térképet" V6-ról (a lényeges dolog az északnyugati falnál az átjáró), V14-ről (itt fegyvergyakorlásra nyílik alkalom), V15-ről (edzés, *Broadaxe*, *Handaxe*, *Greataxe*, *Heavy Crossbow*) és V16-ról (ez az a bizonyos aréna), mert ezek a "városok" mindössze egyetlen helyszínből állnak.

Netherworld

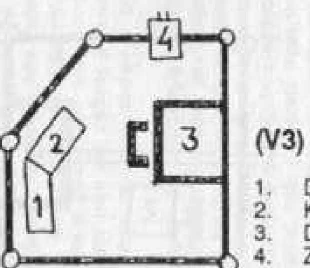


1. Friar Huxley pénzért gyógyitalt ad
2. Stephanie Punderglass
3. —
4. —
5. Fogadó, Elmu Trollshewer, 60 GC, játékállás mentés/töltés
6. Hurad Myth, edzés, 240 GC
   (Longsword, Broadsword, Shortspear, Battleaxe)
7. Brandon Holcroft, lovász, lovak
8. —
9. —
10. Duke's Manor (Claymore)
11. Páncélüzlet, The Brothers
12. Ijüzlet, Ryan Ashley
13. Jonathan Sirew, kovácsműhely, fegyverek, páncélok
14. Hegissa of Mistwell
15. Forest Largehead, kocsma
16. Thadeus Button, fogadó, mentés/töltés
17. Endle Luteman, kardüzlet
18. Benjamin Figley kormányzó
19. Stephen of Craymore
20. —
21. —
22. Astimiah, varázsló; White Pearl 500 GC

Olanthen városa és Longdays vára (V2)



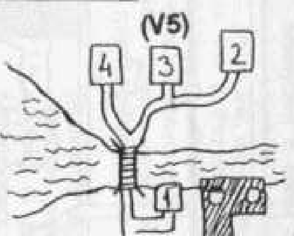
1. —
2. The Mill, Berthand Younger
3. Fogadó, 60 GC, Gerard és Zeke
4. Joolie Jimathy, varázslatok
5. Bophet, lovak
6. Bohoik the Fierce, kocsma
7. Brother Charles abbé (healing)
8. —
9. —
10. Tate Werkam
11. Belinda Goldenhair
12. Isobel
13. Karg csizmadia
14. —
15. Rhunholland, edzés, 350 GC (Long, Broad, Bastard és Great Sword)
16. —



(V3)

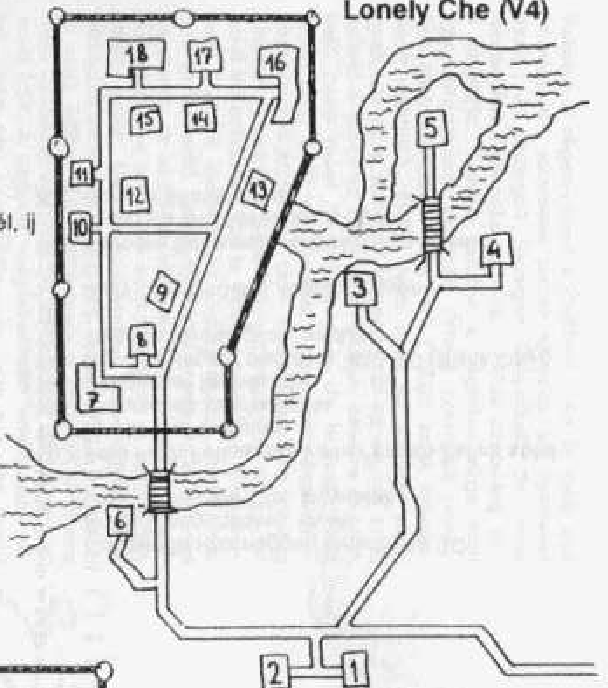
1. Dormund Sparkflinger, fegyverek és páncélok
2. Kathralda Potbelly, kajaüzlet
3. Dundle of Blackhair
4. Zafrid Earthworks

(V5)



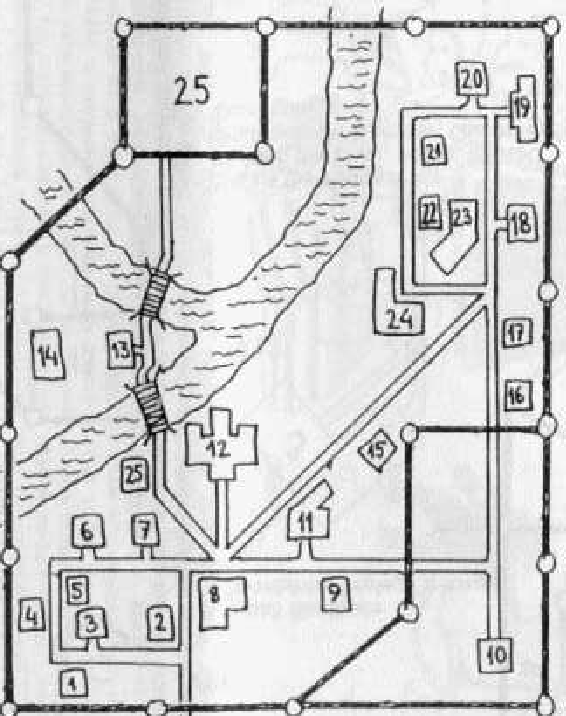
1. Frumpkin Scalescatcher
2. Terrance Bellywinger
3. —
4. Oldmen Skeezers

Lonely Che (V4)



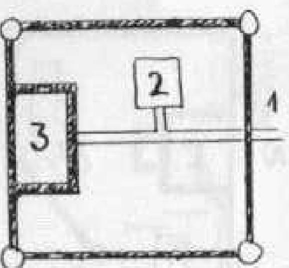
1. —
2. Bertrand Hackhey, lovak
3. Limberton Cavendish, halételek
4. Sedfrey Banderoak kormányzó
5. Vaasred the Powerful varázsló
6. Orofin Glenwarden
7. Harbreth Tankard, kaják
8. Hans Klomperstein, italbolt
9. —
10. Sterner Banderman, fegyver, páncél, íj
11. Cristopher Cavendish, halhúsok
12. —
13. —
14. —
15. —
16. Melissa Flaxenhair, fogadó
17. Varrashod the Barkis, vegyesbolt
18. Deacon Desminstre

(V7)



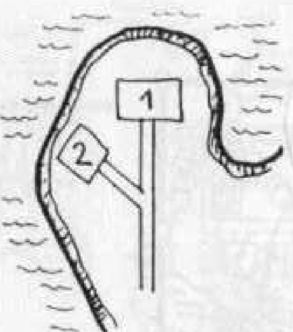
1. —
2. —
3. Keldinarr
4. —
5. —
6. Sarah van Konnegan
7. Trabbik and Sons, kaják
8. —
9. —
10. Istálló, lovak
11. Kaja- és italbolt
12. Friar Windering abbé, gyógyítás
13. Sergeant Yardley
14. Zebin AL ZOred varázsló
15. —
16. —
17. —
18. Julian Strongoak, fegyverek
19. Thelma Stiffknuckles, 120 GC
20. Milinya Wereing
21. —
22. —
23. —
24. —
25. Leutenant Trimrose

(V8)



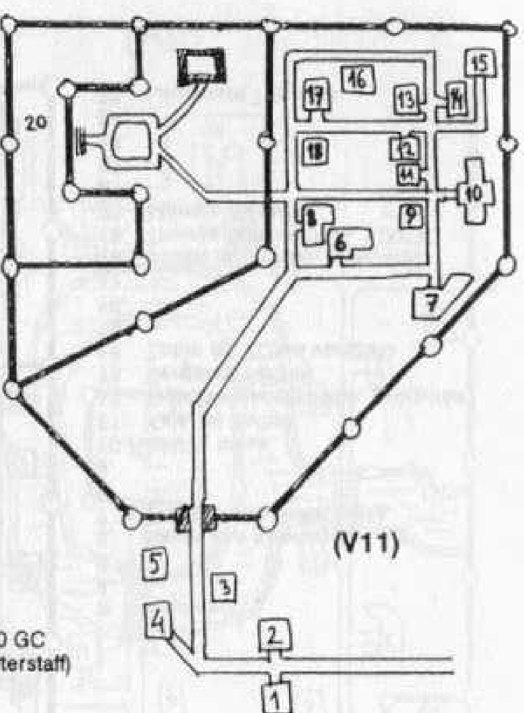
1. Sir Celegorn
2. Rab (A man in Irons)
3. Lord Stiveson

(V9)

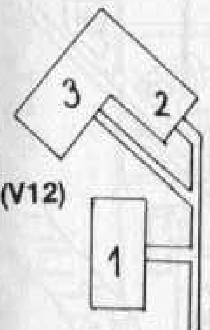


1. Small Boathose
2. Residence Pegleg Perau

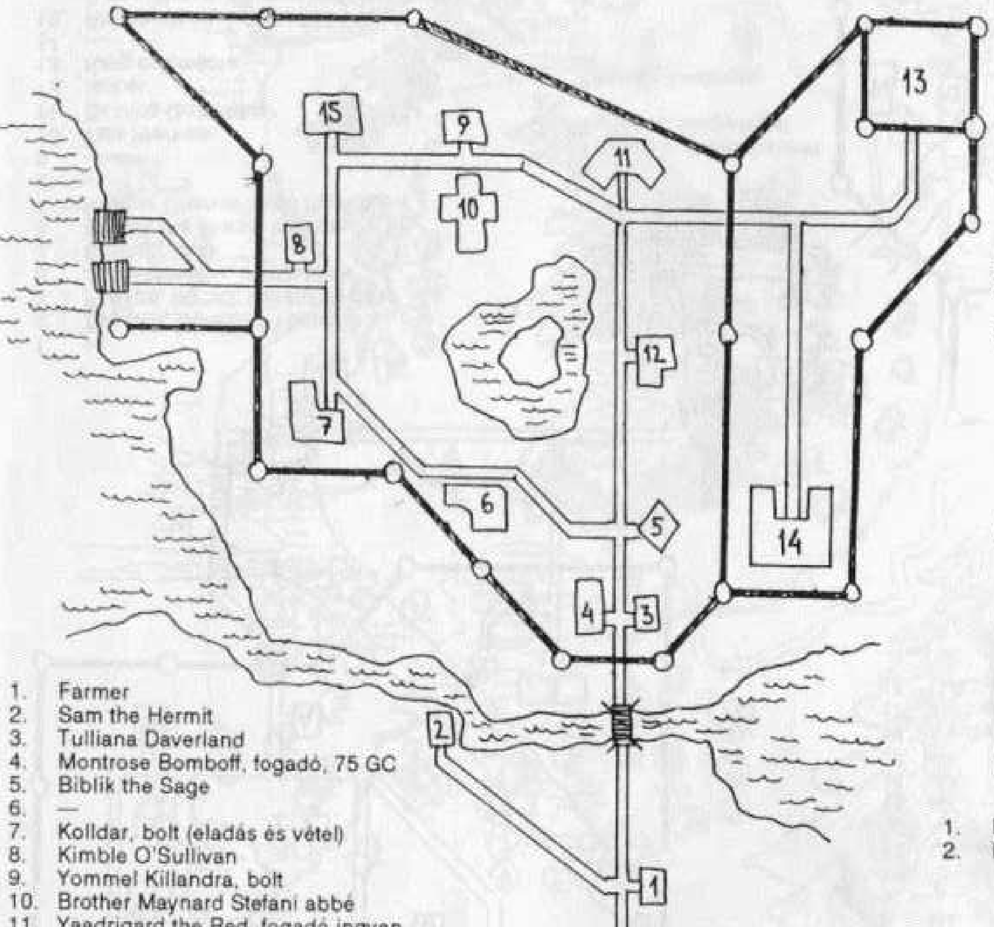
(V11)



(V12)



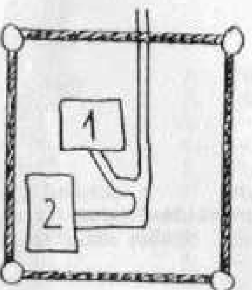
1. Slaine the Younger
2. Morwin the Elder, edzés, 300 GC (Halberd, Gr. Hammer, Quarterstaff)
3. Dunnigan



Htron the Pirate City (V10)
(Wailing Pe, The Quiet)

1. Farmer
2. Sam the Hermit
3. Tulliana Daverland
4. Montrose Bomboff, fogadó, 75 GC
5. Biblik the Sage
6. —
7. Kolldar, bolt (eladás és vétel)
8. Kimble O'Sullivan
9. Yommel Killandra, bolt
10. Brother Maynard Stefani abbé
11. Yaadrigard the Red, fogadó ingyen
12. Lola Timberlane
13. Otter Ironhelm, kaják
14. Mornag the Merciless, edzés, 260 GC (Mace, War H., Light Crb.)
15. Zachary Bliadeshure, edzés (3. o.!) , 280 GC (Scimitar, Bastard, Shortsword)

(V13)



1. Devin Torlock
2. Nigel Gulliam, edzés, 210 GC

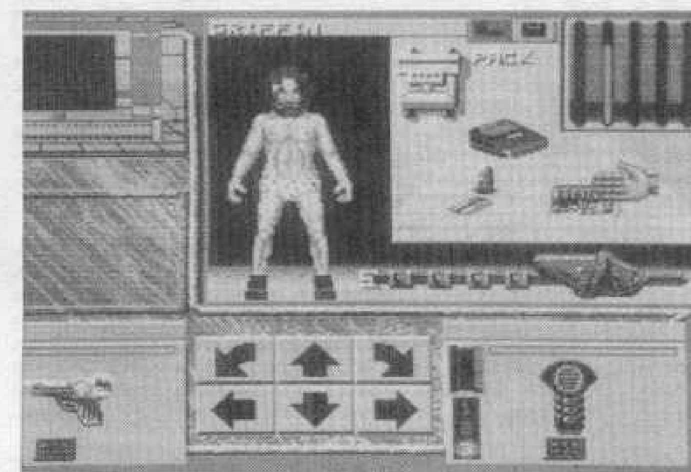
1. —
2. —
3. —
4. —
5. —
6. Hobben Slobbenagger, fogadó, 65 GC
7. Snifty Clangshucker, lovak
8. Lord Robert the Fine, fegyverek
9. —
10. Free Faith Fellowship Father Freath Fallen abbé
11. Ignatz Kramfrupples
12. Chaunchey Lawnwatcher
13. Dangonaer Stonesmith
14. Big Jim Hogan, páncélok, 450 GC (Black Onyx)
15. Torellen Mystanguan, varázsló
16. —
17. Suzy Stoutgirdless, fogadó ingyen
18. —
19. Kelmore Stratsmoth, edzés (Long Spear, Heavy és War Maul, Morningstar)
20. Norgan Shellernoon

Xenomorph

Valamikor réges-régen a jövőben... Az űr mély volt és végtelen, akárcsak annak az esze, aki ilyeneket irkál... A csillagok hidegen fénylettek, de néha lecserélték őket más színűre... Tehát szabvány sci-fi helyszín. Valahol félúton a végtelen vége előtt egy ultramodern felderítő űrhajó szárnyalt pontosan meghatározott célja felé (*"Majd csak kilyukadunk valahol"*). Illetve nem csak ez az egy szárnyalt, de ez a történet éppen erről az egyről szól, szóval a többi az csak szárnyaljon, amerre akar! A hajó neve most nem lényeges, de biztosan sok szám meg betű volt benne. A hajó természetesen nem idegen élőlények után kutatott (azokra mindig véletlenül bukkannak a történet közepén, de egy jó sci-fi író sohasem lövi le előre a poént) — bányászható érceket keresett az útjába akadó aszteroidákon (a felderítő hajók mindig bányászható érceket keresnek az aszteroidákon és teljesen elhanyagolják például a textilipar szükségleteit). A hajó fedélzetén húsz kiváló szakember szorongott, akik abszolút mindenhez értettek, amihez egy humanoid csak érthet. Egy ultramodern felderítő űrhajóra csak ilyeneket vesznek fel a magukra bármit is adó sci-fi írók. A napjaik meglehetősen unalmasan teltek, mert egy árva aszteroida nem sok, de annyi sem került az útjukba. Igaz, arra nagyon vigyáztak, hogy ne is kerüljön, hiszen órabérben fizették őket. A sivár hétköznapokat keresztrejtvényfejtéssel próbálták színesíteni, de idővel a raktáron levő készleteik teljesen kifogytak és így kénytelenek voltak tévénézésre fanyalodni. Midőn a Magyar Televízió nekiállt elölről ismételni a 'Szomszédok' c. opuszt, úgy döntöttek, hogy elteszik magukat jobb napokra. Az elhatározást tett követte és mindannyian bebújtak testreszabott Gorenje hűtőszekrényükbe. (A sci-fi írók ezt 'hibernátor'-nak nevezik. A mikrohullámú sütőt pedig 'részecskegyorsító'-nak.) Mivel sosem olvastak fantasztikusan tudományos (vagy tudományosan fantasztikus) regényeket, ezen lépésük megbocsátható — nem tudták, hogy amíg a legénység Mirelite-csirkét játszik, addig az ultramodern űrhajó automatikája 'véletlenül' meghibásodik. Sőt, minden berendezés meghibásodik, ami csak van egy ilyen kütyü fedélzetén. A sci-fi írók ezzel el szokták érni az első drámai csúcspontot, aminek kivétel nélkül az a vége, hogy a legénységet szépen kiolvasztják az automata dehibernáló készülékkel (az sohasem hibásodik meg, miként a manuális vezérlés sem mond csődöt soha) és apró zökkenőkkel kényszerleszállást végeztetnek velük egy 'véletlenül' éppen arra repülő aszteroidán. Az aszteroidát Sirius B-nek hívják. Azért B-nek, mert a sci-fi írók minden aszteroidát Siriusnak hívnak és ha nem használnák a betűket, akkor marha nehéz lenne kiigazodni a Világegyetemben. Természetesen hőseinknek pont egy bányászállomásra sikerül bedokkolniuk, ami — szintén természetesen — teljesen kihaltnak tűnik. Itt kezdődik maga a cselekmény, amelyben a bátor legénység megpróbálja a hajó rendbehozásához szükséges cuccokat összegyűjteni és rendkívül gonosz idegen élőlényekkel fog találkozni — na persze egy jó író sohasem lövi le az elején a poént, tehát idegen élőlényekről egyelőre szó sincs... (**Nem baj, úgyis mindig megmenekül valaki! — CoVboy**)



Jaj! Elnézést. Tulajdonképpen csak kerettörténetet akartunk írni a **Pandora** cég **XENOMORPH** c. játékához, de közben kitört belőlünk az oly régóta elnyomott írói véna. Nagyon rossz volt? (**Igen — CoVboy**) Nem baj, lényeg az, hogy az 1990 elején megjelent Amiga-változat után egy évvel itt a 64-es verzió is. (Sajnos ez a kazettásoknak nem lesz különösebb örömhír, mert a játék lemezen hozzáférhető.) Az Amigáról 64-re átültetett játékoknál általában csak a szájukat húzzák a derék játékosok, de ez esetben bizton állíthatjuk, hogy a konverzió tökéletes (figyelembe véve a két gép lehetőségeit, ez erősen a 64-es oldalára billenti a mérleget).



△ ***Pöttyös klottgatyához jól illik az űrsisak*** (Amiga)

Az introban a kényszerleszállást élvezhetjük végig, majd annak a személynek a kiválasztása következik, akit a legénységből irányítani akarunk (Amigán csak egy Griffin nevű űriember áll rendelkezésre, tehát nem kell küszködnünk a bőség zavarával). A legénység tagjai között a nyilakkal lapozhatunk, az S feliratot választva jelezzük, hogy elégedettek vagyunk az aktuális személlyel. A személyek info-kártyáján a név/kor/beosztás nem kimondottan érdekes paraméterek, a STRENGTH/STAMINA/SKILL/MORALE értékek viszont némi RPG-beütést kölcsönöznek a játéknak. Azonkívül nem sok vizet zavarnak (legalábbis a tapasztalat ezt mutatta), de biztos nem árt, ha az egyes tulajdonságok a lehető legjobbak. Ajánlott választás tehát *G. Martin* parancsnok (legalább nem kell annyit lapozgatni) vagy *A. Grant* fegyverspecialista.

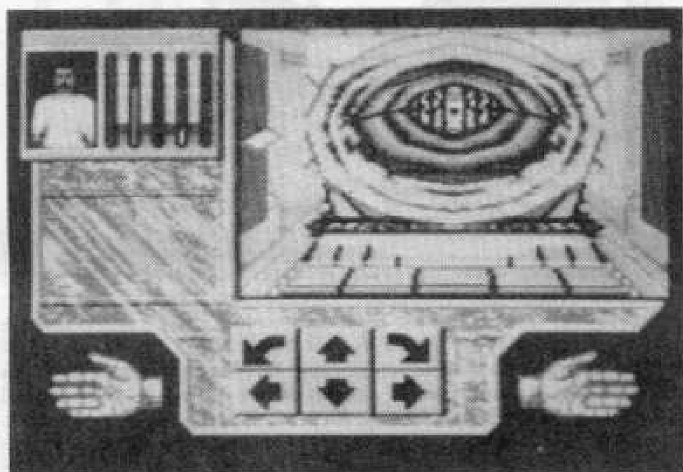
A személy kiválasztása után kezdődik a játék: a hajónk kabinjában találjuk magunkat. A képernyő bal felső sarkában látjuk az általunk irányított személy képét, mellette pedig 5 sáv mutatja az erőnk, egészségünk, ital- és élelmiszerkészletünk, valamint a sugárzás mértékét. Az első két paramétert csökkenthetik az idegen lények támadásai és az ehető/iható dolgok hiánya, de javíthatjuk őket a magunkkal hozott élelmiszerek illetve gyógyszerek fogyasztásával; a második kettő magától értetődik; az utolsóról később lesz szó.

A legnagyobb ablakban láthatjuk azt a képet, amit az általunk irányított személy lát. A mozgás illetve a forgás az alul látható nyilakkal történik. Ennek örömére forogjunk egy kicsit a kabinban. Jobbra és balra a kabin többi részét látjuk (ami nem kimondottan érdekes), mögöttünk pedig egy folyosót, amely egy létrában végződik. Ez vezet le az állomásra (az ottani létrák pedig a mélyebben fekvő szintekre), de egy pillanatra érdemes

megállnunk a folyosón is. Mindkét falon egy-egy rekeszt találunk, a rekeszek alsó részén pedig egy nyomógombot. A gomb természetesen arra való, hogy megnyomják, tehát clickeljünk rá. Ezzel a bonyolult módszerrel nyílnak a későbbiekben talált rekeszek illetve zsilipajtók (néhány zsilipajtó nem nyomógombos: ezekhez kódkártyát kell használnunk, pontosabban elég, ha nálunk van). A folyosón levő egyik rekeszben a számítógép kijelzőjét találjuk, ami elég kevés jó hírrel szolgál (de ezekkel egyből közli is a játék célját):

NO OPERATING SYS.: A fedélzeti számítógépen nem fut semmilyen rendszer, tehát egyelőre használhatatlan. Sürgősen szereznünk kell egy BASIC-lemezt...

CNS DAMAGED: Megsérült a KIR (KIR=központi idegrendszer). Ez az üzenet virágnyelven arról tájékoztat, hogy a számítógép hardware-éből elfüstölt néhány IC. Ezt a szemközti falon levő rekesz (MAINTENANCE) kinyitása után azonnal le is mérhetjük: itt 5 kártya van bedugdosva, amelyeket kihúzgálva ijedten konstatálhatjuk, hogy mindegyikről hiányzik néhány darab. Meg kell keresgélnünk a pótalkatrészeket az elfáradt chipek helyére. Külön kellemesség, hogy mindegyik panelre más típusú alkatrész szükséges (ha kivesszük valamelyik panelt és az egyik kézre helyezzük, akkor a még ép IC-ről leolvashatjuk, hogy milyen jelzésűt kell a hibásak helyett beraknunk).



△ ***"Mostan színes tintákról álmodom..."*** (64)

FUEL DEPLETED: Nincs üzemanyag a hajtóműhöz. Újabb kellemes feladat: az űrhajó elindításához szükség van 3 db antianyag-töltetre. Ezeket a DANGER feliratú ablakokba kell letennünk a térképen 'Hajtóművek' felirattal jelzett három szobában. A töltetekkel a felvételük után lehetőleg ne mászkáljunk túl sokat, mert kissé mintha sugároznának...

NO NAVIGATION DISK: Mindezek tetejébe még szükség van egy lemezre is, ami a hazafelé vezető út navigációs adatait tartalmazza.

A rekesz alsó részén látható egy érdekes fehér kör. Clickeljünk csak rá nyugodtan és máris megtudjuk, mi az: az indítóberendezés. De mivel a számítógép pillanatnyilag nem üzemel és navigációs lemezünk sincs, nem lesz túl érdekes az utazás... (illetve érdekes lesz, csak ki tudja hová?) Ezt a gombot nyomkodnunk csak azután kell, miután a többi hiányt (chipek, antianyag-töltetek) pótoltuk és beraktuk a rendszer-, illetve a pályaadatokat tartalmazó lemezt az itt látható drive-ba.

Az eddigiekből már kiderült, hogy egy tárgyat is úgy tudunk felvenni, ha ráclickelünk. A kurzor azonnal átalakul a felvett tárgyra jellemző formára. A tárgy ilyenkor használható, illetve ha belerakjuk valamelyik kézbe, akkor — valami érdekesség esetén — megvizsgálható. A két kézben levő tárgyat tudjuk közvetlenül használni, de ha későbbi használatra szánjuk, akkor célszerű berakni a hátizsákunkba.

A hátizsákra a '**SPACE**' megnyomásával kapcsolhatunk át. (Ezt lehetőleg ne néhány idegen lény társaságában tegyük, mert a hátizsákban történő kotorászás nem pause és esetleg a kellemetlen társaság bennünk kezd el kotorászni...) A játékképernyő helyén megjelenik a karakterünk képe (jelenlegi öltözékében), mellette pedig a nálunk levő cuccok listája a téglalapokban. Kezdetben egy szál alsógatyával (hölgyeknek egy bonus póló is jár) és egy ID kártyával felszerelkezve vágunk neki a küldetésnek, de a későbbiekben egy csomó ruhát és tárgyat magunkhoz vehetünk. Egy hátizsákban levő tárgyat úgy vehetünk használatba, ha ráclickelünk (vagy későbbi használatra szánva: beletesszük az egyik kézbe) és egy újabb '**SPACE**'-szel visszaváltunk a játékképernyőre. A hátizsákba ennek a módszernek a fordítottjával tehetünk le valamit, de rövidebb módszer, ha a tárgy felvétele után a kurzorral a bal felső sarokban levő karakterre clickelünk (a tárgy a hátizsák első szabad helyére kerül). A hátizsákot vizsgálva egyébként folyamatosan látjuk a karakterünkre jellemző paramétereket és a jelenlegi helyszín kicsinyített képét is. A PACK felirat felett látható lemezre clickelve játékállást tölthetünk/menthetünk.

Ha már úgyis a tárgyaknál tartunk, akkor egyből sorra is vehetjük, hogy a meneküléshez szükséges dolgokon kívül még milyen cuccok akadhatnak a kezünkbe a szinteken kóválygva:

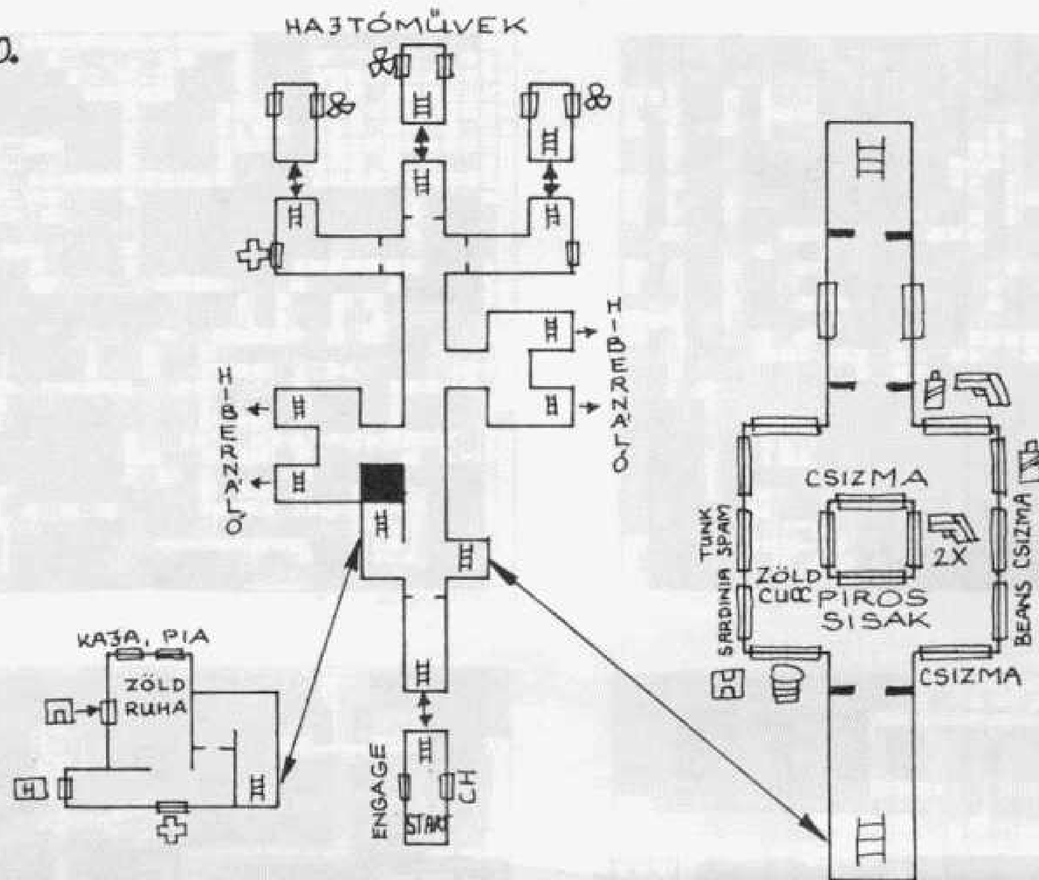
Étel, ital (gyógyszer): Automatákból szolgálhatjuk ki magunkat ilyenekkel (egyes automaták csak kódkártyával üzemelnek: be kell tennünk a kártyát a falirekesz alján levő kártyaolvasóba). Ha tehetjük, spájzoljunk el a hátizsákba néhány adagot ínségesebb időkre. Az ételek és gyógyszerek fogyasztása a hátizsákra váltva lehetséges: vegyük fel valamelyiket és clickeljünk a karakterünk fején vele.

Ruházatok: Különféle típusaik vannak. Egyrészt az idegenek támadása, másrészt a sugárzás ellen nyújtanak valamelyest védelmet. A használat szintén a hátizsáknál lehetséges: miután a kurzor olyan alakú, mint a felvett ruházat, clickeljünk vele a karakterünkön és ő azonnal beöltözik.

Fegyverek: Már eddig is volt szó az idegenekről (a jó sci-fi író egy párszor már szóba hozta). Ők a xenomorphok, akik le-föl kóricálnak mindenhol és egy cseppet sem lelkesednek azért az ötletért, hogy mi is itt mászkálunk. Mivel neheztelésüknek kézzelfogható tanújelét is adnak, célszerű ellenük a különböző fegyverekkel védekeznünk. Egyes fegyverek önmagukban nem működőképesek: fel kell töltenünk őket valamilyen töltőnél. Ehhez az ID-kártyánkra is szükség lesz, amit bele kell helyeznünk a töltőn található résbe. Használat után ismét clickeljünk a résre, különben a kártya bennmarad a töltőben. Ugyanez a kártyás módszer más automatáknál is alkalmazható. A fegyvereket a használathoz először be kell kapcsolnunk: ilyenkor a kurzor célkeresztként működik (akárcsak az Incentive-stuffoknál). Természetesen használatkor a töltetek fogynak, tehát alkalmasint fel kell tölteni őket. Mindenesetre nem árt, ha az egyik kezünkben mindig készenlétben tartjuk valamelyiket a kellemetlen látogatók megfelelő fogadtatása céljából...

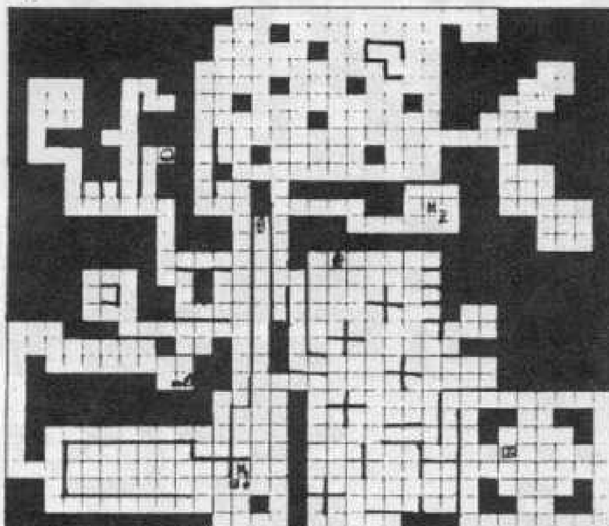
Tulajdonképpen ennyi lenne a használati utasítás a **XENOMORPH**-hoz. Első látásra valami szörnyű bonyolult DUNGEON MASTER-klónnak nézett ki, de mihelyt elkezdtünk vele játszani, ment minden, mint a karikacsapás: nyomkodtuk a gombokat, felvettük a stuffokat, leöltük az idegeneket. (**...újrakezdtük négyszázszor — CoVboy**). A kellemetlenkedő xenomorph-okon kívül a legnagyobb bökkenő a hatalmas játéktér. Az emberben mindig az a kérdés motoszkál, hogy "Vajon ugyanott vagyok, ahol az előbb vagy pedig egy teljesen más helyen?!". Így tehát a megoldás záloga mindenképpen egy jó térkép. Nekünk még véletlenül sem jutott volna eszünkbe leírást készíteni a játékról, ha **Sándor Gergely**, budapesti olvasónk el nem küldi a térképeit — így tehát a leírás gyakorlatilag neki köszönhető (elnézést, hogy ennyit ültünk rajta és örök bála érte!). Lépésről-lépésre receptet felesleges lett volna adnunk, mert egyrészt sosem lett volna vége, másrészt pedig a térképen minden rajta van, ami a gyors végigjátszáshoz szükséges. (Elnézést, ha egy kicsit túlságosan is le lennének kicsinyítve, de másképp nem akartak beférni.)

A **XENOMORPH** az a játék, amellyel ugyan nehéz elkezdeni játszani, de miután belejöttünk, már mindenképpen végig akarunk kecmeregni rajta. A grafikai kivitelezés — különösen 64-en — elég kellemes és meglepően gyors. Egyszóval cool játék.

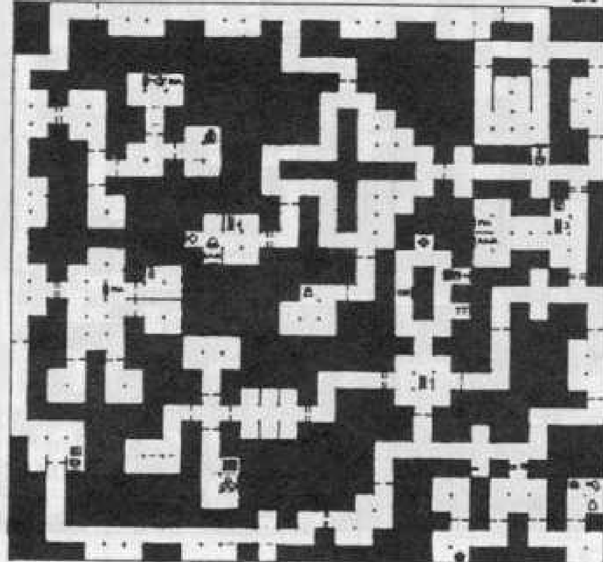


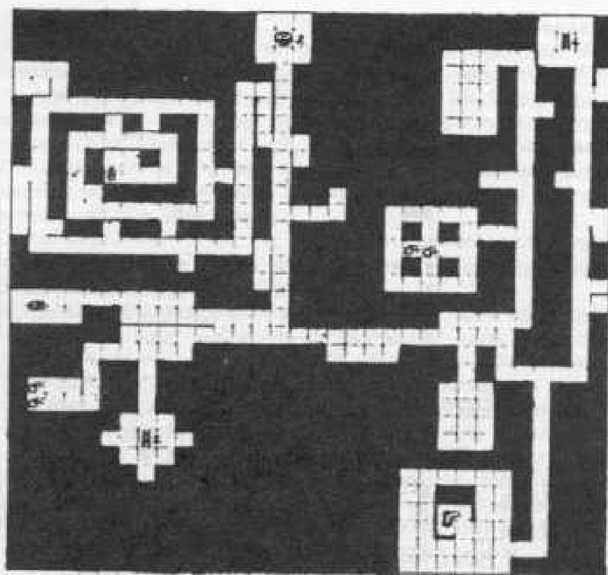
- Zsilipajtók
- Konzervek
- Hitelkártya vásárláshoz
- Lemezek
- Lemezolvasók
- Elsősegélycsomag
- Antianyag
- Létra (a szám jelzi azt, hogy a létra hanyadik szintre vezet)
- Tölténytárak
- Tölténytöltők
- Kézigránát, akna, lövedék
- Szörnyeket jelző berendezés
- Lőfegyverek
- Navigációs adatok disken
- CH — Chipek tárolói

1.

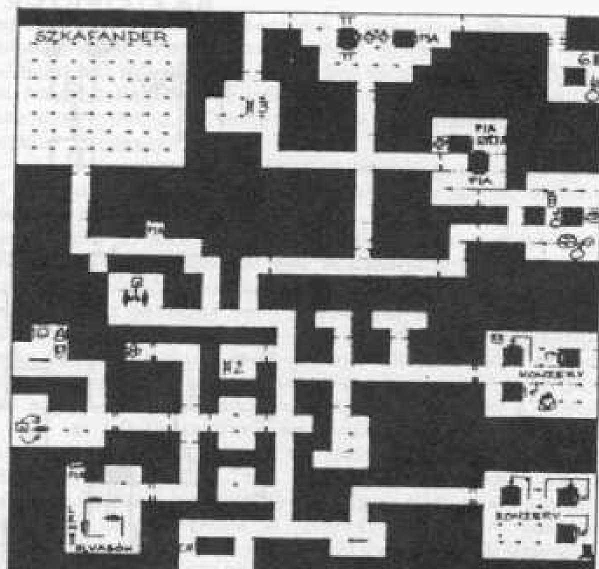


2.

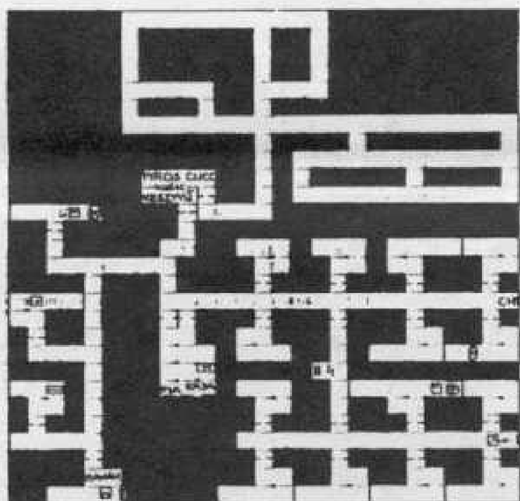




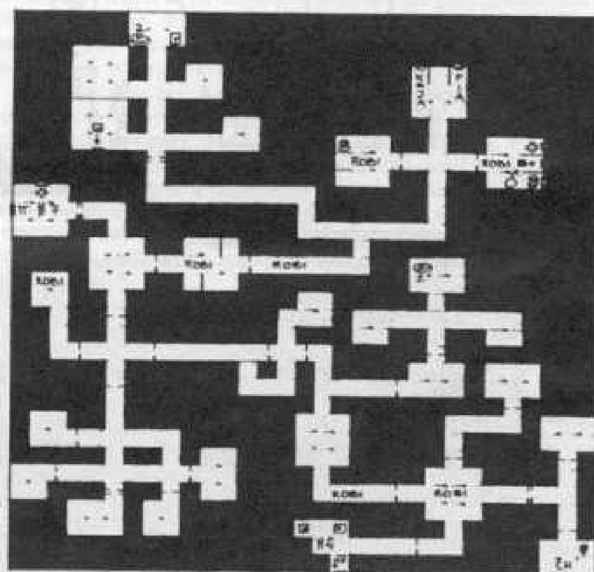
3.



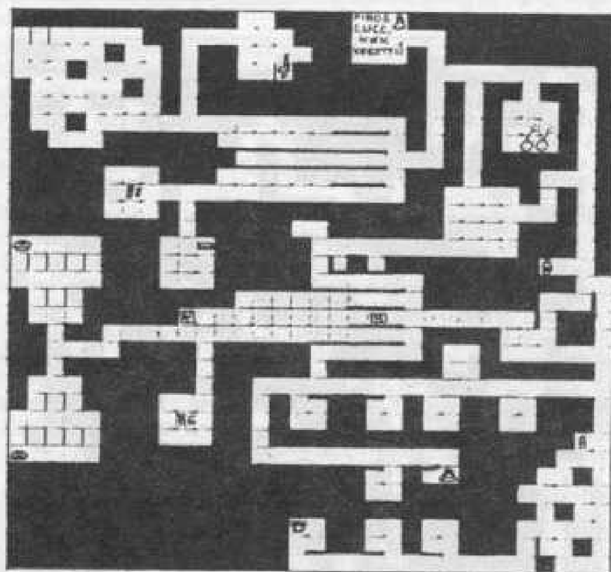
4.



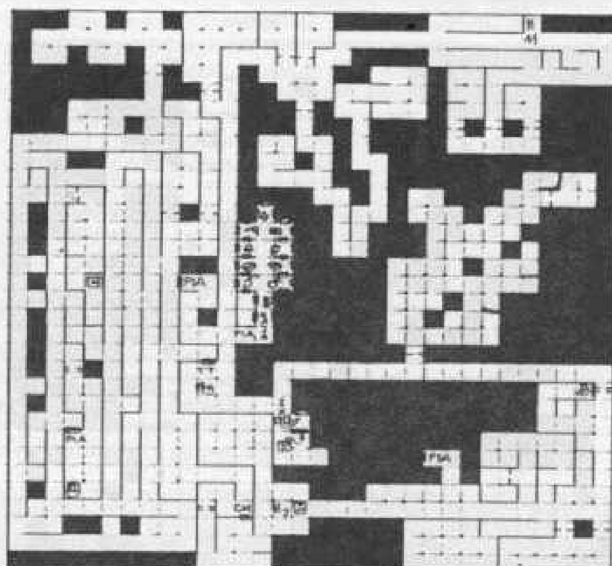
5.



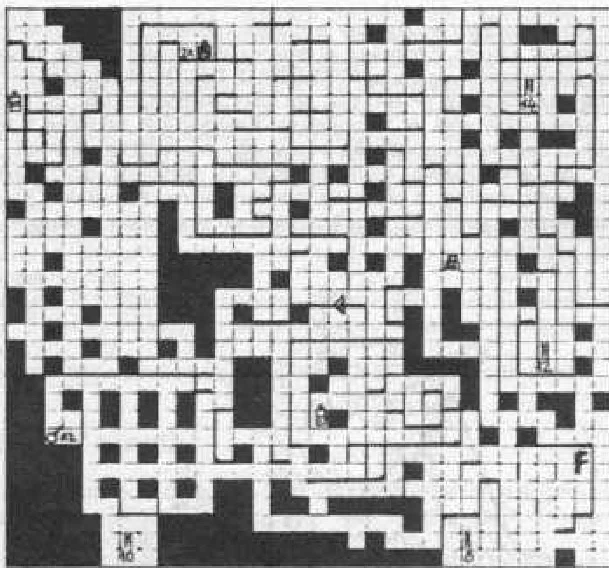
6.



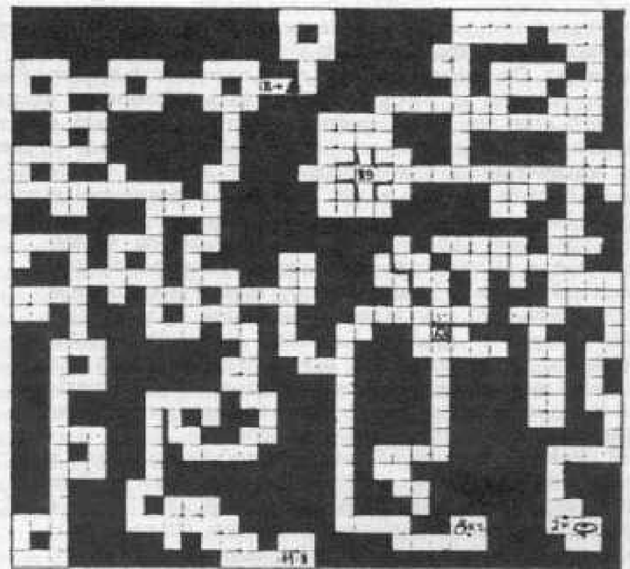
7.



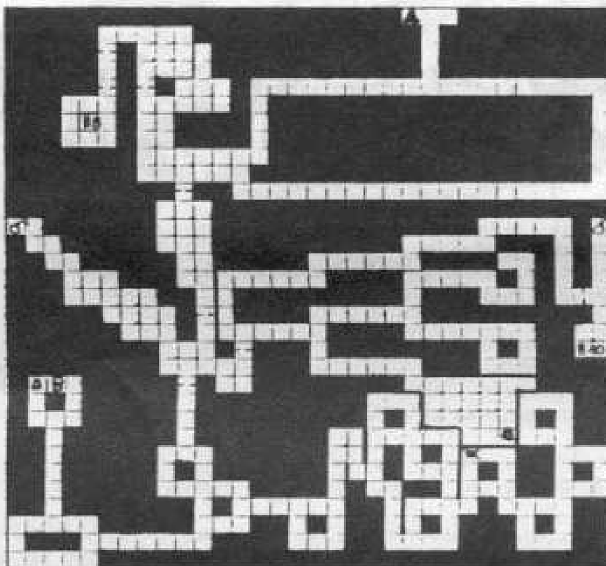
8.



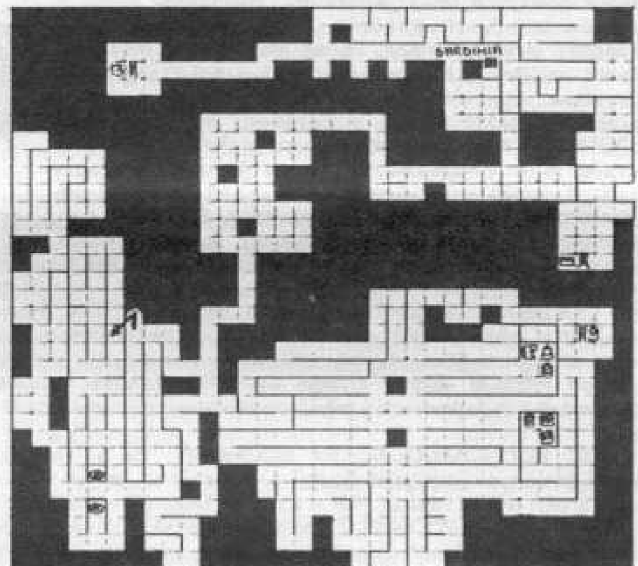
9.



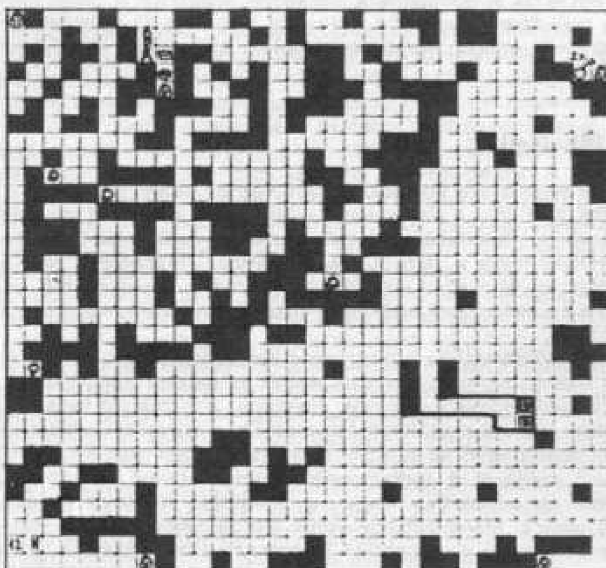
10.



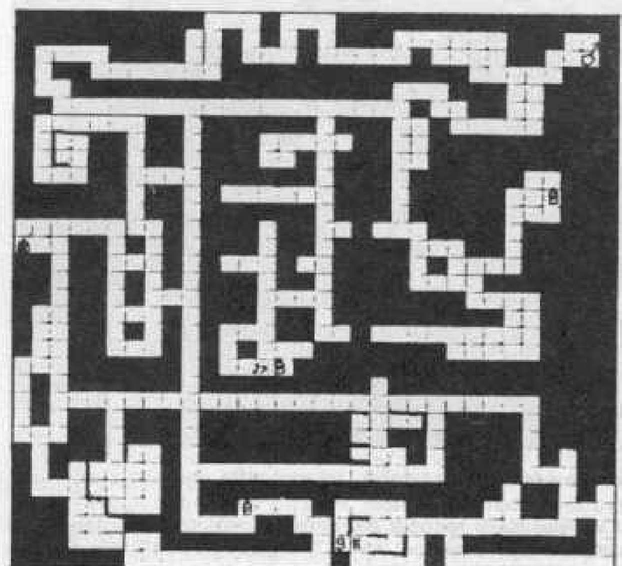
11.



12.



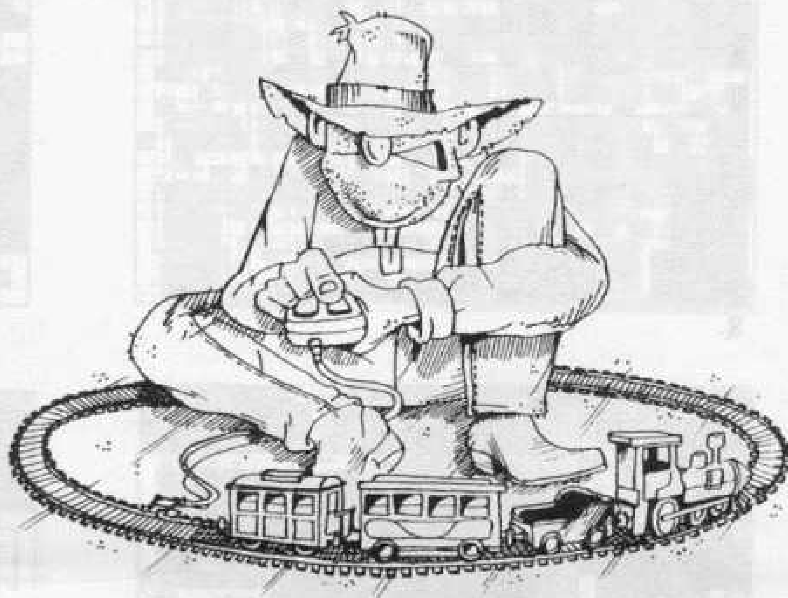
13.



14.

Railroad Tycoon

"She who who hooooo..." — idézhetnénk bevezetőnek az ismert angol vasutasnótát, amely egy nőnemű mozdonyról szól, aki egy szép napon bánatában lefordult a töltésről, midőn meglátta, hogy az imádott Orient Expressz a Wiener Walzerrel szűrte össze a diesel-olajat. De mégse idézzük, mert nem tudjuk tovább. Pedig milyen jól passzolt volna a **RAILROAD TYCOON** leírása elé! Na mindegy. Lényeg az, hogy *Sid Meier* és a **Microprose** csapat annyi nagyszerű játék (PIRATES, SILENT SERVICE I-II., STEALTH FIGHTER) után egy újabb gyöngyszemmel rukkolt elő, ami a vasutak hőskorába visz el bennünket. Kategóriáját tekintve talán a stratégiák közé lehetne besorolni, bár inkább úgy néz ki, mintha a SIM CITY-t nyakonöntötték volna egy menedzserjátékkal: egy teljes vasúttársaság felvirágoztatásának feladata áll előttünk, kezdve az első talpfa lefektetésétől és szakadt gőzmozdony megvásárlásától egészen a 170 mérföld/h sebességgel száguldó villanymonstrumokig. A játék célja tömören összefoglalva kb. így hangzik: *"Csinálj pénzt!"* Mivel ez elég leegyszerűsített használati útmutató lenne a játékhoz, kicsit bővebben is kifejtjük a dolgot.



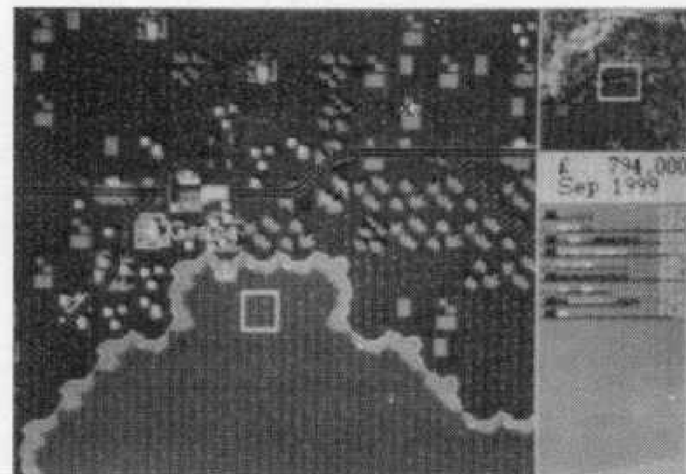
A címképernyőn néhány vonat siet ide-oda, de mielőtt még túlzottan elszaporodnának, egy elegáns mozdulattal továbblépünk arra a kérdésre, hogy új játékot kezdünk-e (START NEW RR), egy régebbit folytatunk (LOAD SAVE GAME) vagy a gyakorló játékkal játszunk (LOAD TUTORIAL). Ez utóbbi opció a kezdőknek hasznos: az USA keleti partvidékén egy kezdetlegesen kiépített hálózattal gyakorolhatjuk a játékot, amelyen már járnak vonatok (nem kell a kezdőlépésekkel vesződnünk).

Ha új játékot választottunk, akkor kezdődik az egész a helyszín kiválasztásával, ami lehet az USA keleti területe (1830), nyugati fele (1866), Anglia (1828) vagy Európa (1900). Szerintünk a legjobb Európában játszani, már csak azért is, mert ott van a legtöbb város (többek között egy Budapest és egy "Debrecken" nevű falu is), továbbá a modernebb mozdonyok gyorsabban haladnak. (Az alábbiakban az európai helyszínt ismertetjük. Ez nem sok lényeges dologban tér el a többitől, mindössze annyi a különbség a helyszínek között, hogy más nyersanyagszükségletű gyárak vannak, ennek megfelelően más árukat lehet szállítani.) Ezután következik a nehézségi szint kiválasztása: egy sima INVESTOR mindössze egyetlen fonnyadt ászocskát lenget a kezében, míg egy igazi TYCOON egy egész garnitúrát hord a kabátujjában. A nehézségi szint határozza meg, hogy mekkora összeget kapunk az egyes áruféleségek szállításáért és mennyibe fog kerülni a vasúthálózat fenntartása (TYCOON-ban például villámgyorsan csődbe megyünk). A négy fokozat valamelyikének választása után egy százalékos értéket kapunk a játék nehézségi fokáról, aminek a pályafutásunk értékelésnél lesz szerepe, majd — a fokozaton belül — három további nehezítést/könnyítést választhatunk további plusz/mínusz százalékokért:

— NO COLLISION OPERATION/DISPATCH OPERATION: Mivel vasútvonalaink egy sínpárból állnak és ugyanazon a vonalon több szerelvény is közlekedhet, az első lehetőség használatával kérhetjük, hogy találkozás esetén ne ütközzenek össze egymással (a menetrend szerinti alacsonyabb prioritású vonat megáll, amíg a másik áthalad rajta) — egyébként a több szerelvény által is használt vonalakon jelzőket (*Signal Tower*) kell elhelyeznünk, különben a két szerelvény találkozásakor szépen elvesztjük mindkettőt rakományostul-mozdonyostul-mindenestül vagy a szerelvények hónapokat várakoznak az állomásokon, amíg szabaddá válik előttük a pálya.

— BASIC ECONOMY/COMPLEX ECONOMY: Ha a második lehetőséget kapcsoljuk be, akkor a játékban csak azokért a vonatszállítmányokért fognak fizetni a városokban, amelyre a városnak szüksége van. BASIC ECONOMY esetén a városok minden kirakott áruért tejelni fognak. (**Mi a szösz? Tejelni? — CoVboy**)

— FRIENDLY OPERATION/CUT THROAT OPERATION: A játékban rajtunk kívül még három másik vasúttársaság is megpróbálkozik a kapitalizmus élvezetével. Amennyiben nem vágyunk arra, hogy villámgyorsan csődbe juttassanak vagy kirugdaljanak nehezen felépített állomásainkról, akkor talán inkább maradjunk az első opciónál.



△ ***Mivel a képen nem látszik, mi van rajta, mi sem áruljuk el***

Miután a nehézségi fokozat beállítása megtörtént, megkapjuk a kiválasztott terület térképét és a "Vasúti Harsona" már hírül is adja, hogy 100.000 részvény kibocsátásával új vasúttársaság alapult. A játék irányítása teljesen menüvezérelt, a parancsainkat egyrészt a vonatainkra clickelve, másrészt a felső sorban levő pull-down menükön keresztül adhatjuk ki. Mindenekelőtt tehát nem ártana megismerkednünk ezeknek a menüknek a funkcióival:

GAME-menü:

A játék kezelésére szolgáló opciók kaptak helyet benne:

GAME SPEED: A sebesség beállítása. A FROZEN pause-nak felel meg. Rövidebb hálózat esetén nyilvánvalóan mindenki gyorsítani fogja a játékot, de a TURBO használatát lehetőleg mellőzzük: egy apró programhiba folytán az üzenetek és az infok kiírása is kissé turbó lesz (azaz nem látunk egy kukkot se belőlük).

TRAIN MESSAGES: A program a képernyő jobb felső sarkában levő ablakban jelzi, ha valamelyik vonatunk megérkezett az egyik célállomására. Ez sok 'hasznos' információt tartalmaz: a szállítás típusát a szállított áru alapján, a vonat prioritását (pontosabban típusát) és sorszámát, hova érkezett meg a szerelvény és mit szállított. A legfontosabb természetesen az utolsó sor, hiszen ez mutatja, hogy a szállítás mennyit hozott a konyhánkra. Mivel ezt egy vonat gazdaságosságánál nem árt tudni, célszerű a vonatokra vonatkozó üzeneteket SLOW-ban hagyni.

NEWS REPORTS: Az újságok időről-időre különféle üzleti (FINANCIAL), vasúti (RAILROAD) és helyi (LOCAL) ügyekről szóló cikkeket közölnek a részvények alakulásáról, új társaságok létrejöttéről, a konkurrencia részvényárainak alakulásáról, a vasúthálózatba bekerült új városokról, újonnan kifejlesztett mozdonyokról, gazdasági visszaesésről (pl. tőzsdekrach), bonus pénzt hozó szállítási feladatokról, stb. Teljesen felesleges kikapcsolni ezeket az infokat: csak a hasznunkra lehetnek.
FEATURES: Az animáció kikapcsolásával valamelyest gyorsíthatunk a játékon, a hangeffektével pedig megóvhatjuk idegrendszerünket.
REPEAT MESSAGE: Az utolsó üzenet (pl. újsághír) megismétlése. Érdekes módon az utolsó üzenet néha úgy hangzik, hogy *'Press any key'*...
SAVE GAME: Játékállás mentése. 4 hely van a számukra.

DISPLAY-menü:

Az első négy pont nagyítási opciók. Építeni csak a legnagyobb nagyításnál (DETAIL) tudunk, az első három csak a nagyobb vasúthálózatok áttekintését teszi lehetővé.
OPTIONS: Ebben két menüpont van, amelyek a második és harmadik térképnagyításra vonatkoznak. A STATION BOXES bekapcsolt állapotánál az állomásoknál levő négyzetek jelzik a berakodásra váró árukat, a RESOURCE MAP-pel pedig kérhetjük, hogy a program betűkkel jelezze a térképen, hogy hol és milyen áruk várnak berakodásra (az inverz betűk a szükségleteket jelölik).
FIND CITY: Valamelyik várost kerestethetjük meg a térképen. A kurzor a megadott városra áll be.

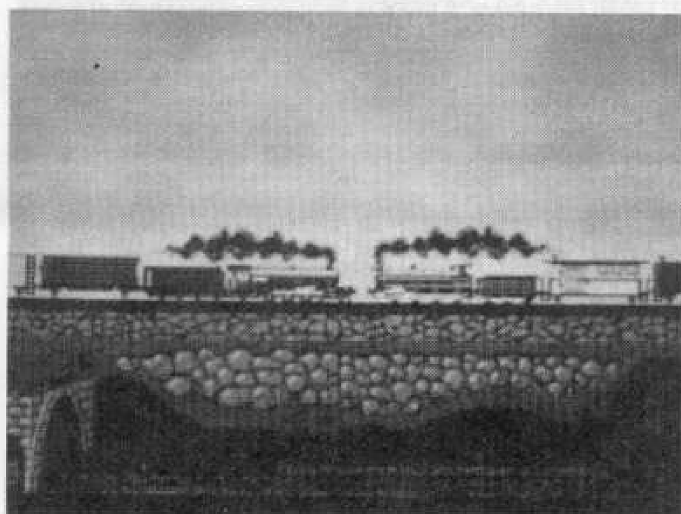
REPORTS-menü:

Ebben a menüben egy csomó unalmas statisztikai adat kapott helyet. Leendő bürokraták kellemesen elszórakozhatnak velük.
BALANCE SHEET: A játék két évből álló üzleti periódusokra van bontva. Minden periódus végén egy összesítést kapunk a vasúttársaság anyagi helyzetének az állapotáról. Ez a "Kiegyensúlyozott Lepedő" (BALANCE SHEET). Ezzel a ponttal a periódusok között is ellenőrizhetjük a gazdasági helyzetünket. A TOTAL oszlop jelzi az eddigi pályafutásunk alatt összegyűjtött pénzadatokat, a VTD CHANGES a változást az előző évhez képest (a piros számok negatív értéket jelentenek). Az ASSETS alatt felsorolt értékek a jövedelmeket mutatják: OPERATING FUNDS — jelenlegi készpénz; TREASURY STOCK — saját társaságunk részvényeinek megvásárlásával szerzett jövedelem; OTHER RR STOCK — más társaságok részvényeiből húzott haszon; FACILITIES — a különböző szolgáltatások haszna; INDUSTRIES — az általunk épített gyárakból származó bevétel; REAL ESTATE — a társaság ingatlanjainak (állomások és felszerelésük) értéke; TRACK — a vasúthálózat értéke; ROLLING STOCK — a részvényárak változásával szerzett haszon.
A LIABILITIES alatti értékek a tartozásainkat mutatják. OUTSTANDING LOANS jelzi a tartozásunkat az egymilliós indulótőkét meghitelező vállalkozóknak (ebből félmillió a hitel). Ha nem a legalacsonyabb fokozatban játszunk, akkor ezt mielőbb fizessük vissza, mert a hitelért járó kamatok már kezdetben is jóval magasabbak lehetnek, mint a vasúttársaságunk teljes haszna — tehát soha az életben nem leszünk nyereségesek. A STOCKHOLDERS EQUITY mutatja a részvénytulajdonosok járó normál részesedést. Az ASSETS és LIABILITIES értékek különbözete adja meg a teljes pályafutásunk alatt elért PROFIT-ot, amely a visszavonulásunk utáni értékelés egyik alapját adja.
INCOME STATEMENT: Naprakész mérleg a társaságunk pénzforgalmáról. A pénzügyi periódus végén az előbbi statisztikával együtt ezt is megkapjuk, azaz azonnal ellenőrizhetjük, hogy tevékenységünk mennyit jövedelmezett. A piros számok itt is negatív értéket jelentenek. Az ECONOMIC CLIMATE mutatja a gazdaság általános helyzetét (visszaeső/normális/virágzó), a REVENUES a különféle szállításokból szerzett jövedelmeket (MAIL — posta; PASSENGERS — utasok; FAST FREIGHT — gyors szállítás; SLOW FREIGHT — lassú szállítás; BULK FREIGHT — nyersanyag- vagy késztermék szállítása), az EXPENSES pedig a kiadásokat (INTEREST/FEES — a hitelért járó kamatok, illetve negatív készpénz esetén a hitelbe vásárolt dolgokért járó jutalék; TRAIN MAINTENANCE — vonatok karbantartása; TRACK MAINTENANCE — vasútvonal karbantartása; STATION MAINTENANCE — állomások karbantartása). Az OPERATING PROFIT jelzi az elméletileg megszerzett profitot (ebből persze lejön az új befektetések illetve a tartozások összege), a STOCK PROFIT pedig a részvényeinkből összejött hasznot.
TRAIN INCOME: A szolgálatban álló vonatok listája. Minden újonnan elindított mozdony egy sorszámot kap. Összesen x szerelvény közlekedhet (most éppen nincs kedvünk megszámolni őket, de annyi amennyi a képernyő jobb oldalán levő helyen elfér). A TRAIN INCOME választása után megjelenő lista tartalmazza az összes vonatunk típusát, menetrendjét, pillanatnyi haladási sebességét, a jelenlegi és az elmúlt periódusban hozott hasznát, az üzemeltetés alatti teljes hasznát, valamint az üzemeltetés költségét (a jobb alsó sarokban levő szám). A szerelvény képe azt mutatja, hogy pillanatnyilag milyen kocsikat aggattunk rá. Valamelyik vonatra clickelve közvetlen parancsokat adhatunk a vonatnak — de erről majd később.
STOCKS: Grafikonos kimutatás a négy konkurrens vasúttársaság részvényárainak alakulásáról.
ACCOMPLISHMENTS: A vasúttársaság "története" statisztikai adatokban elbeszélve. Az évszámok mutatják a hálózatba bekötött városokat, a vasútvonal növekedését 100 mérföldenként, az éves bevételt £250.000-ként, illetve a hálózat értékének növekedését milliónként.
EFFICIENCY: A CARLOADS AVAILABLE/CARRIED és az ezekből következő SERVICE EFFICIENCY paramétereknek, akárcsak a következő TON MILES TRAVELLED/DELIVERED és az ezekből számolt UTILIZATION EFFICIENCY paraméternek csak akkor van jelentősége, ha a játék elején a COMPLEX ECONOMY nehezítést bekapcsoltuk. Az első páros a pillanatnyilag rendelkezésre álló/felvett áruk mennyiségét mutatja vagonokban, a második pedig a szállított/értékesített árumennyiséget. BASIC ECONOMY esetén (mivel minden szállításért fizetnek) a hasznosítás hatékonysága 100%-nál magasabb is lehet, mivel az állomásokon olyan árukat is átvesznek, amire egyébként a településnek abszolút semmi szüksége nem lenne. A REVENUE EFFICIENCY mutatja, hogy a vasútvonal mérföldenként hány font hasznot hajt, a TRACK UTILIZATION pedig a vasútvonal hasznosítását tonna/mérföldben. Csupa lényegtelen statisztikai adat...
HISTORY: A vasúttársaságok története. A négy társaság terjeszkedését nézhetjük végig vele a játék kezdete óta.

BUILD-menü:

A leggyakrabban használt menü, ugyanis innen építkezünk illetve indítunk új vonatot.
NEW TRAIN: Új vonat indítása. Ha a hálózatba új városok kerültek és a jelenlegi szerelvények már nem képesek ezek áruforgalmát is ellátni, akkor új vonatot kell indítanunk. Ez akkor is lehetséges, ha készpénzünk pillanatnyilag a negatív tartományokban tartózkodik. Mindenekelőtt ki kell választanunk, hogy milyen típusú mozdonyra vágyunk. A műszaki paramétereket nem árt szemügyre vennünk a választás előtt, mert az újonnan fejlesztett mozdonyok legfontosabb jellemzője (a sebesség) néha alacsonyabb, mint az előző típusé! Ezután ki kell választanunk, hogy az új mozdony melyik állomásról induljon (csak a legelső állomásunkat vagy egy olyan állomást választhatunk, amire építettünk ENGINE SHOP-ot), majd előgördül a mozdony és beállíthatjuk, hogy milyen kocsikkal induljon. Nyilvánvalóan olyan vagonokat kell választanunk, amilyen áru az induló állomáson felgyülemlett. NO THANKS választása után indul a szerelvény. Pontosabban előbb még a menetrend beállítása jön, de ezt majd később boncolgatjuk.
BUILD STATION: Új állomás építése. Az építés a kurzor jelenlegi pozíciójába történik és csak a legnagyobb nagyításnál lehetséges. Építeni csak olyan helyre tudunk, ahol már van kész vágány és a jelenlegi pozícióban nem kanyarodik. Állomást negatív készpénz esetén is mindig építhetünk. Az állomások fajtái a következők:
SIGNAL TOWER: Jelző, több vágánnyal (a többi állomástipushoz automatikusan jár). Valószínűleg senkinek sem kell magyarázni egy vasúti jelző működését — lényeg az, hogy megfelelő helyen elhelyezve őket jelentősen meggyorsul a forgalom, de kirakodni/árut felvenni itt nem lehet! A jelzők telepítésének különösen akkor van jelentősége, ha a nehezíté-

sek közül bekapcsoltuk a DISPATCHER OPERATIONS-t (NO COLLISION esetén kicsit "furcsán" működnek — sehogy): meggátolják, hogy véletlenül egymásnak eresszünk két szerelvényt (az egyik szerelvény a piros jelzőnél félreáll és csak akkor megy tovább, ha a szemből érkező szerelvény elhaladt a jelzőnél). Természetesen egy hosszabb pályán célszerű több jelzőt is elhelyezni, hiszen kissé lelassítja a szállítást, ha valamelyik vonat egy negyedórát (**MÁV-nál 4 órát — CoVboy**) vesztegel azért, mert a pálya másik végéről most indult el egy másik szerelvény. A már meglévő jelzőket közvetlenül is irányíthatjuk, ha valamelyik lámpára clickelünk: a NORMAL a szokásos működés, a HOLD-dal pirosra állítjuk (akkor lehet szükség rá, ha bonus-szállítást kapunk és az ezt szállító szerelvénynek elsőbbséget akarunk biztosítani), a PROCEED pedig a 'sárga'. A PROCEED jól használható Y alakú elágazásoknál: ha az Y két száráról egyidejűleg érkezik két szerelvény, akkor az egyik mindaddig várna, amíg a másik el nem éri a következő jelzőt. Miután az egyik szerelvény elhagyta a kereszteződést, nyugodtan elengedhetjük a várakozót, hiszen így már biztosan nem fognak összeütközni. A forgalom szempontjából a leghatékonyabb megoldás mondjuk a jelzőkből megépített vasútvonal lenne, bár — a költségeket tekintve — a részvényesek által felbérelt pszichológus ezt a húzásunkat heveny elmebajnak diagnosztizálná...



A "Matuska Szilveszter Emlékexpressz" elnézte a jelzőt

DEPOT: Állomás. Ezt olyan gyáraknál illetve nyersanyagforrásoknál érdemes telepíteni, ahonnan/ahova szállítani akarunk valamit. Figyelem! DEPOT-okon BASIC ECONOMY-nál sem fizetnek olyan áruért, amire az állomásnak nincs szüksége!

STATION: Pályaudvar. A kisebb forgalmú városoknál célszerű ilyet telepíteni.

TERMINAL: Terminál. A sűrűn lakott városokban telepítsük.

A kiválasztott helyen az állomástípusok nagyságára jellemző négyzetek mutatják a leendő állomások vonzáskörzetét. A leendő állomásról olyan árukat lehet bepakolni, amely ezen a kereten belül esik. Két állomás vonzáskörzete nem fedheti át egymást, ezért például nem telepíthetünk egy terminál közvetlen közelébe egy STATION-t is (*'To close to <állomás> terminal'*).

BUILD INDUSTRY: A profitszerzés egyik legjobb formája, ha a szállítgatás mellett néhány saját gyárral is meglepjük magunkat. Persze ez mondjuk a jövő zenéje, mert a különböző gyárak telepítése 400.000-től 1.000.000 fontig terjed és készpénzben kell fizetni értük. A gyár fajtájának kiválasztása után a játéktérben levő területen a program felajánl egy lehetséges helyet (tehát a gyár helyét nem mi választjuk meg). Ha elfogadtuk, akkor a gyár a következő üzleti periódusban megkezdi a termelést. INVESTOR fokozatban a haszon magától is érkezik, a többi fokozatban viszont be kell kötni a vasúthálózatunkba (vagy úgy telepíteni, hogy egy már meglevő állomás vonzáskörzetében legyen), nyersanyagot szállítani neki és a kész árut elhúzni egy ilyesmire vágyó városba. Egyébként ha bekapcsoljuk a COMPLEX ECONOMY nehezítést, akkor az infojukban szerepelni fog a szükséglet/kínálat.

BUILD TRACK/REMOVE TRACK: Ez két kapcsoló, amely azt határozza meg, hogy a kurzor mozgatására pályát építünk vagy éppen leradírozzuk. Pályát csak készpénzért építhetünk — ha kifogytunk a program *'Out of funds'* üzenettel jelzi, hogy várnunk kell, amíg a vonataink valami pénzt hoznak a konyhára.

IMPROVE STATION: Már meglévő állomás fejlesztése (csak akkor választható menüpont, ha a kurzor az állomáson áll). A fejlesztésekkel a forgalmat tehetjük nagyobbá és gyorsabbá. Negatív készpénznél is fejleszthetjük az állomásokat. Lehetséges beruházások:

ENGINE SHOP: Csak arról az állomásról indíthatunk el új vonatot, ahol van ilyen. A legelső állomásunkhoz automatikusan jár.

SWITCHING YARD: Fordító. Ha fejleszteni akarunk ez legyen az első beruházás! Enélkül az állomásról visszaforduló vonat egy csomó időt elszórakozik a megfordulással.

MAINTENANCE SHOP: Karbantartó műhely. A vonatok időről-időre karbantartásra szorulnak, ami automatikusan megtörténik, ha a vonat olyan állomáson áll meg, ahol van ilyen. Ha ilyen műhelyünk nincsen, az üzleti periódusok végén a program mindig jelzi, hogy melyik vonat nem kapott karbantartást — ennek a vonatnak növekszik az üzemeltetési költsége és nemsokára szépen szét is esik (INVESTOR fokozatban nem).

COLD/GRAPES/ARMS STORAGE: Hűtő/gyümölcs/fegyverraktár. A *Wine*, a *Grapes* és az *Armaments* romlandó áruk — ha nem rakodjuk be őket rövid időn belül, akkor megromlanak (lassan elkezd fogyni a berakható mennyiség).

POST OFFICE: Posta, fokozza a felvehető *Mail* mennyiségét (körülbelül a rendes mennyiség duplájára).

RESTAURANT/HOTEL: Egyrészt fokozza a felvehető *Passenger*-eket, továbbá többet is fizetnek a szállításukért.

ACTION-menü:

Itt van minden, ami a többi menüből kimaradt.

CALL BROKER: Tőzsdei ügyködés. A négy konkurrens vasúttársaság részvényeire jellemző adatok jelennek meg a képernyőn: STOCK AT mutatja a részvények pillanatnyi árát; BONDS a társaság tartozását a hitelezőknek; a CASH a társaság pillanatnyi készpénzét; a NET WORTH a hálózat teljes értékét; TRACK a vonal hosszát; a PUBLIC a részvényesek számát (kezdetben 100.000); végül a TREASURY a saját tulajdonban levő részvényeket.

A CASH menüpontra clickelve a SELL ponttal félmillió fontonként kölcsönöket vehetünk fel, a REPAY ponttal félmilliónként visszafizethetjük a tartozásunkat. Mint már említettük, a játék kezdeti stádiumában — az INVESTOR fokozat kivételével — inkább ne forszírozzuk a kölcsönök felvételét, mert esetleg a kis vasútvonal nem hajt annyi hasznot, amennyit a hitelek után járó kamatok (az INCOME STATEMENT lapon az INTEREST/FEES) elvisznek! Mihelyt a vasúthálózatunk kezd nagyobb pénzeket hozni, lehetőleg minél előbb fizessük vissza a kezdeti félmilliós adósságunkat is (ezt természetesen csak akkor lehetséges, ha van annyi készpénzünk).

A BUY/SELL STOCK menüpontokkal vásárolhatunk/eladhatunk részvényeket 10.000 darabonként a saját (TREASURY STOCK) és a konkurrens társaságok részvényeiből. Saját részvényeket venni azért célszerű, mert ha jól dolgozunk, akkor a profit ránk eső részét mi vágjuk zsebre — más társaság részvényeit pedig azért, mert mi is profitálhatunk a konkurrencia erőlködéséből. Továbbá aki már egy keveset is hallott a tőzsdéről, az nagyon jól tudja, hogy milyen nagyszerűen tönkre lehet tenni egy átmeneti pénzzavarban szenvedő valakit egy kis tőzsdei manipulációval...

SURVEY: Földmérés. Választása után a játékképernyőben levő részen megjelennek az egyes kurzorpozíciókra jellemző számadatok. Ezeknek a vasútvonal építésénél vehetjük hasznát: túlságosan eltérő adottságokkal rendelkező pozíciókra épített vonalnál (például szomszédos mező és hegy esetén) a vonalon haladó szerelvény jelentősen lassulni fog. Mivel a vonal építése közben a program úgyis szól, ha 1.75%-nál nagyobb emelkedőre akarunk építeni, ennek a menüpontnak nem sok értelmét látjuk.

NAME RR: Átkeresztelhetjük a vasúttársaságunkat és megadhatjuk három betűből álló rövidítését. Ha ezt nem használjuk, akkor a társaság annak a két városnak a nevén fog szerepelni, amelyet először összekötöttünk egymással.

REALITY LEVELS: A játék elején kért nehezítési fokozatokat (DISPATCHER OPERATIONS stb.) kapcsolhatjuk be innen. Ettől függetlenül a pályafutásunk értékelése aszerint fog történni, amit a játék elején kértünk.
RETIRE: Visszavonulás az üzletből. A nehézségi fokozat, a pályafutásunk alatt összegyűjtött összes profit és a bekapcsolt nehezítések alapján bonust kapunk, majd egy PIRATES-hez hasonló besorolást kéményseprőtől a miniszterelnökig (vagy USA-ban játszva a hobótól az elnökig). A PIRATES-től eltérően innen még visszaléphetünk a játékba.

Építkezés

A vasúthálózat kiépítése: Most már hozzávetőlegesen tudjuk kezelni a menüket, tehát akár el is kezdhetünk játszani. Mindenekelőtt válasszunk magunknak egy bázisvárost a nagy térképen. Értelemszerűen olyan várost célszerű kiszemelnünk, amely sűrűn lakott és a közelében több más város is fekszik. Így gyorsabb lesz a terjeszkedésünk üteme.
Ha megvan a kiválasztott város, kérjük a DISPLAY menüből a legnagyobb nagyítást. A térkép jelöléseit felesleges volna magyarázni, mert ha bárhova ráclickelünk, akkor infot kapunk róla. Az info tartalmazza, hogy a kiválasztott pozíció milyen típusú (tisztás/erdő/város/falu/valamilyen gyár/stb.) és milyen értékű lesz az ide épített vasútvonal (természetesen ennyibe is fog kerülni az építése, de egy pozíció nem csak egy mérföld hosszúságú). Ha településre vagy valamilyen nyersanyagforrásra (szénbánya, farm, stb.) clickelünk rá, akkor az info azt is tartalmazza, hogy mit lehet innen szállítani. Ha COMPLEX ECONOMY nehezítéssel játszunk, akkor — kék színnel — azt is láthatjuk, hogy az ide épített állomáson mit lehetne eladni.
A kurzort mozgathatjuk az egérrel vagy a kurzorbillentyűkkel (nagyobb ugrásokat a jobb felső sarokban lévő kicsinyített térképre clickelve tehetünk). A vasútvonal építése a '**Num/Lock**' megnyomása után kezdődhet meg a numerikus billentyűzet segítségével. Mivel vasutat csak készpénzért építhetünk, a kezdetben rendelkezésre álló milliónkból húzzunk minél hosszabb vonalat a kiszemelt városok között. A későbbiekben további vonalat csak a már meglevő pályától húzhatunk tovább, máskülönben a program *'Must to connect existing track'* felirattal fejezi ki elégedetlenségét. Y alakú elágazásokat is csinálhatunk, de két pálya nem lehet merőleges egymásra (*'Illegal track configuration'*). Elágazásoknál vegyük figyelembe, hogy a szerelvények nem tudnak 45°-nál nagyobb szögben elfordulni, tehát ha valamelyiknek ilyenre lenne szüksége a megadott cél eléréséhez, akkor továbbhalad a következő állomásig vagy jelzőig (*Signal Tower*) és onnan fordul vissza. Ha a DISPATCHER OPERATIONS nehezítést bekapcsoltuk, akkor az elágazásoknál feltétlenül helyezzünk el jelzőket is, különben vagy egymásnak fogunk engedni két mozdonyt vagy hónapokat várakoznak az állomásokon a másik szerelvény elhaladására várva.
Ha a pályát olyan helyen akarjuk folytatni, amelynek magassági adatai lényegesen különböznek az előző pozíciótól (például mezőről hegyre), akkor a program figyelmeztet az emelkedő szögére (itt a szerelvények lényegesen lassulni fognak). Nagyobb emelkedőknél választhatunk alagútfúrást (BUILD TUNNEL) is, bár ez meglehetősen költséges mulatság. Ha a pályával folyón akarunk keresztülhaladni, akkor fa/vas/kőhidat kell építenünk 50/100/200.000 fontért (ezt is csak készpénzből lehet!). Ha INVESTOR fokozatban játszunk, akkor megteszi az olcsó fahíd, de magasabb fokozatokban a hidakat néha elmossa a víz. A híd javítása néhány hónap alatt magától megtörténik (az újságok megírják), de addig is állítsuk HOLD-ra a pályához vezető jelzőket, különben az erre haladó szerelvényeket el fogjuk veszíteni.
Vasútvonalat a tengeren keresztül is építhetünk (például Koppenhágába vagy Angliába), de egyrészt ez nagyon drága, másrészt a vonatok nagyon lassan haladnak az ilyen pályán.
A pálya kialakításánál lehetőleg törekedjünk arra, hogy két állomás között a lehető legrövidebb legyen — így lesz a leggyorsabb a szállítás. A legnagyobb hasznot ugyan mindenképpen a személyszállítás hozza, de a nyersanyagok szállításával is szép summákhoz és újabb szállítható árukhoz juthatunk. Nem árt tehát már a kezdet kezdetén néhány *Sheep Farm*-on és *Coal Mine*-on áthúzni a vasútvonalat, ahol alkalmasint szép kis DEPOT-okat emelve a városokba szállíthatjuk a gyapjút, a nitrátot és a szenet.
Állomások: Miután elszórtuk a milliónkat a vasútvonalra (a két vége a végállomásokként szolgáló városok legsűrűbben lakott részében legyen!), hitelre fogunk építkezni. Mindenekelőtt húzzunk fel állomásokat a városokba (BUILD menü BUILD STATION pontja). Kezdetben megteszik a STATION típusúak is, mert azok csak feleannyiba kerülnek, mint a TERMINAL-ok. Építkezéskor megjelenik az állomás képe, megnézhetjük, hogy milyen típusú és mekkora mennyiségű árut szállíthatunk el innen évenként (SUPPLY) és milyen szállítmányokért fognak itt fizetni (DEMAND). Közben a program a közelében fekvő város nevének felhasználásával elkereszteli valami szép névre az új állomást.
Ha egy már kész állomásra clickelünk a térképen, akkor megjelenik az állomás látképe felette pedig azoknak az áruknak a 'listája', amelyek elszállításra várnak (WAITING FOR PICKUP). Ha több, mint 4 az elszállítható mennyiség, akkor a kocsik utáni zárójel mutatja a valós értéket. Ha COMPLEX ECONOMY-val játszunk, akkor a jobb oldalon láthatjuk azokat az árutípusokat, amelyekért fizetni fognak. A felvehető árut szimbolizáló vagonok alatti sáv színe mutatja, hogy az adott áru mióta vár berakodásra (sötétzöld: most érkezett; világoszöld: nemrég; piros: már jó ideje).
Mivel a készpénzünket már úgyis elszórtuk a vasúti pályára, elkezdhetjük az állomásokat fejleszteni (BUILD menü IMPROVE STATION pontja). Az állomások megépítése után rögtön építsünk rájuk egy fordítót (*Switching Yard*), mert ez jelentős időmegtakarítást jelent. Nem rossz beruházás a játék elején felhúzni néhány *Post Office*-t és *Hotel*-t, mert ez eléggé megnöveli a személy- és postaforgalmat. Nagyobb hálózatnál már nem árt több állomáson *Engine Shop*-ot is elhelyezni, hogy új szerelvény szolgálatba állításakor ne a világ másik végéről kelljen indítanunk az új vonatot.
Az ellenfél állomásaival kapcsolatban megjegyzendő, hogy néha több sínt is becsatolnak az állomásaikra. Ez nekünk sehogy sem sikerült: csak egy ki- és egy bevezető sínpárt tudtunk az állomásokhoz csatlakoztatni.
Ezek csak általános építkezési irányelvek a kezdéshez — de játék közben majd mindenki szépen megtanulja a saját kárán, hogy hogyan alakítsa ki a hálózatát.

Vonatok

Miután már van állomásunk, a BUILD menü NEW TRAIN pontjával útjára indíthatjuk az első vonatot. Először ki kell választanunk a mozdonyok közül, hogy milyen típust akarunk megvásárolni. A mozdonyoknál elsődleges szempont a sebesség, tehát nem mindig a legmodernebb típus a jó választás! Kezdetben csak egy vagy két típus közül választhatunk, de az idő múltával az újságok egyre újabb fejlesztésű masinákról számolnak be. A modernebb változatok néha lassabbak az elődjénél, viszont több kocsival is tartani tudják a sebességüket. Azt mindenki döntse el maga, hogy hosszú szerelvényeket akar közepes sebességgel vontatni, vagy rövidebbeket gyorsan...
A típus kiválasztása után ki kell választanunk az indítóállomást (ha még sehol sem építettünk *Engine Shop*-ot, akkor ez automatikusan az a város lesz, ahol először állomást létesítettünk), majd előgördül a mozdony és összeállíthatjuk a szerelvényt. Ha az indítóállomás nem szerepel az új vonat leendő menetrendjében, akkor célszerű azonnal NO THANKS-et választani — egyébként értelemszerűen olyan kocsikat tegyünk fel, amilyen árut az indítóállomásról el lehet szállítani.
Ezután következik a menetrend összeállítása. A menetrend és azon belül a szerelvény összeállítása (ne közlekedjen üres vagy félig üres kocsival) elsődlegesen fontos a gazdaságos üzemeltetéshez, ezért nem árt minden szerelvényünket folyamatosan ellenőrizni, amíg el nem érünk egy optimális összeállítást. A játék közben többféle módon is átkapcsolhatunk valamelyik vonatunk menetrendjére:
— a képernyő jobb oldalán kis ábrákra clickelve (ezek folyamatosan mutatják a szerelvények jelenlegi összeállítását, az alattuk levő sáv pedig a pillanatnyi haladási sebességüket);
— a játéktérben a kurzort a mozdonyra visszük és még egyszer ráclickelünk (ez csak a nyílt pályán haladó szerelvénynél lehetséges);
— a REPORTS menü TRAIN INCOME pontjára megjelenő listában a kívánt szerelvényre clickelünk.

A menetrend felső részén láthatjuk a szerelvény jelenlegi összeállítását. A felette levő szöveg tájékoztat a vonat sorszámáról és esetleges nevéről (ha valamelyik szerelvény sebességi rekordot fut, akkor elkeresztelhetjük valamilyen névre), jelenlegi helyzetéről (NEAR <állomás>), pillanatnyi sebességéről és a következő állomásáról (BOUND FOR <állomás>). A szerelvény képe alatt szöveges tájékoztatást kapunk a kocsik rakományáról és a rakomány származási helyéről. Egy kocsi maximális befogadóképessége 40 személy vagy 40 tonna áru. Ha valamelyik kocsiban 10-nél alacsonyabb ez az érték, akkor célszerű a menetrendben lekapcsolni azt a kocsit azon az állomáson, ahonnan az áru származik.

A TRAIN ORDERS felirat melletti két szám jelzi, hogy a vonat mennyi bevételt hozott ebben a periódusban (bal oldalon) és a múltkoriban.

A SCHEDULED STOPS oszlopban található a tulajdonképpeni menetrend. Egy vonatnak maximum 4 állomást adhatunk meg (ugyanaz szerepelhet többször is). Valamelyik állomás kiválasztásához clickeljünk a nevére (vagy a szaggatott vonalra). Megjelenik a vasúthálózat sematikus térképe, amelyen a kívánt állomásra clickelve beállíthatjuk vagy átírhatjuk a menetrendet (a sorszámok mutatják a sorrendet, a 4. állomás megadásához a menetrend negyedik sorára kell clickelnünk). Valamelyik állomás törlése a menetrendből, a térkép jobb alsó sarkában levő REMOVE-ra clickelve lehetséges.

A NEW CONSIST oszlopban adhatjuk meg, hogy az adott állomáson milyen árut vesz fel a vonat. Valamelyik üres helyre clickelve megjelenik a választható vagonok típusa. Ehhez nem kell különösebb fantázia: *Steel*t például *Steel Car*ral lehet szállítani, *Passenger*eket pedig *Passenger Car*ral. Egy szerelvény maximum 7 vagonból állhat. A *Caboose Only* választásával vonat nem vesz fel semmit (motorvonatként megy tovább), NO CHANGE opció esetén pedig az utolsó szerelvény összeállítása érvényes itt is. A szerelvény összeállítása nem azt jelenti, hogy milyen kocsikat akasztanak az eddigi szerelvényre, hanem azt, hogy **innen mi megy tovább**! Ez például akkor jelenthet problémát, ha mondjuk 'A' DEPOT-ból egy vagon *Coal*t és 'B' DEPOT-ból egy vagon *Grapes*t akarunk 'C' STATION-re szállítani A-B-C menetrend szerint: ha 'B' DEPOT-nál csak egy *Grapes Cart* adunk meg, akkor az 'A'-ról hozott *Coal* ottmarad 'B'-n, ahol — lévén DEPOT — nem fizetnek érte egy fityinget sem (lehet elhúzni valahova).

Ha a menetrendben az állomás és a sorszám közé clickelünk, egy 'W' felirat jelenik meg. Ez azt jelenti, hogy a vonat az adott állomáson addig vár, amíg a szerelvény összes kocsija meg nem telik (ha valamelyik árufajta nem felvehető, akkor örökké...).

Időről-időre bonus szállítási lehetőségeket kapunk (PRIORITY SHIPMENT): valamelyik város egy nagyobb összeget felajánl, ha egy kocsira való rakományt áthúzunk onnan a megadott városba. A játék kezdetén igen szép összegeket szoktak megajánlani egy-egy ilyen szállításért (3-400.000 fontot is), tehát kisebb hálózatoknál célszerű megragadni a kínálkozó lehetőséget. A pénzdíj az eltelt idővel arányosan folyamatosan csökken (a képernyő jobb alsó sarkában látjuk a kurrens összeget). Ha lemaradtunk volna az újsághírről, ami a bonus-szállítás induló- és célállomását tartalmazza, az állomásokra clickelve a PRIORITY SHIPMENT PICKUP/DELIVERY felirat mutatja őket. Ilyen esetekben a célszerű a menetrend PRIORITY ORDERS/CONSIST oszlopainak használata. Ha ki akarjuk használni a bonust és nincs a közelben vonatunk, akkor az ORDERS-nél megadhatjuk azt az állomást, ahonnan a bonus-szállítmányt el kell hozni, a CONSIST-nál pedig beállíthatjuk azt a vagont, amivel a bonus szállítható. Ha megadunk ilyen állomást, akkor a vonat szokásos menetrendje átmenetileg felfüggesztődik és a vonat haladéktalanul elindul a megadott állomásra (ha szükséges, a következő jelzőnél megfordul — tehát ezzel az opcióval akár meg is fordíthatunk egy vonatot). Miután a kijelölt állomást elérte, a vonatnak ismét meg kell adni a bonus célállomását, különben visszatér az eredeti menetrendjéhez! Miután elszállítottuk az árut, a vonat visszagördül arra az állomásra, ahova az eredeti menetrend szerint mennie kellett volna és a szokásos módon folytatja a cuccok húzgálását.

A felső sorban három opció kapott helyet:

ENGINE: A mozdonyra vonatkozó műszaki paramétereket (ENGINE INFO) kérhetjük, lecserélhetjük a jelenlegi mozdonyt egy modernebb típusra (REPLACE ENGINE) vagy végérvényesen kivonhatjuk a szolgálatból (RETIRE TRAIN).

TRAIN TYPE: Itt állíthatjuk be a vonat típusát, vagyis azt, hogy a menetrendben megadott állomásokon milyen szisztéma szerint áll meg a vonat. A-B-C állomásokat alapul véve, a LOCAL típusú vonat útvonala (pontosabban: az a hely, ahol rakodni fog) A-B-C-B-A (sőt, némelyik átok még olyan közbeeső állomásokon is kirakodott, amelyik nem is szerepelt a menetrendjében), a THROUGH típusúé A-B-C-A (de a közbeeső terminálokon is megáll és ha tud, árut is felvesz!), az EXPRESS típusúé úgyszintén, de az EXPRESS nem áll meg, ha a menetrendben nem szereplő terminálon halad át. Ha két vonat egymással szemben közlekedik, akkor az EXPRESS-nek nincs semmilyen prioritása a jelzőknél: a régebben várakozó vonat megy elsőnek. Van még egy vonattípus (LIMITED), amelynek hasznát egyelőre sötét homály fedi előttünk...

ROUTE MAP: Az állomások beállításából már ismerős sematikus térképet hozza be a képernyőre.

A vonatokkal kapcsolatban nem árt szem előtt tartani, hogy az elsődleges szempont a gyorsaság. Gyorsabb szállítás — gyorsabb profit. Különösen a játék elején rendelkezésre álló lassú mozdonyoknál célszerű inkább több, rövidebb szerelvénnyel szállítani az árut, mint 7 kocsival döcögni. Mivel mozdonyokat hitelbe is lehet vásárolni, a jelenlegieknél gyorsabb típus megjelenésekor azonnal cseréljük le őket az újra.

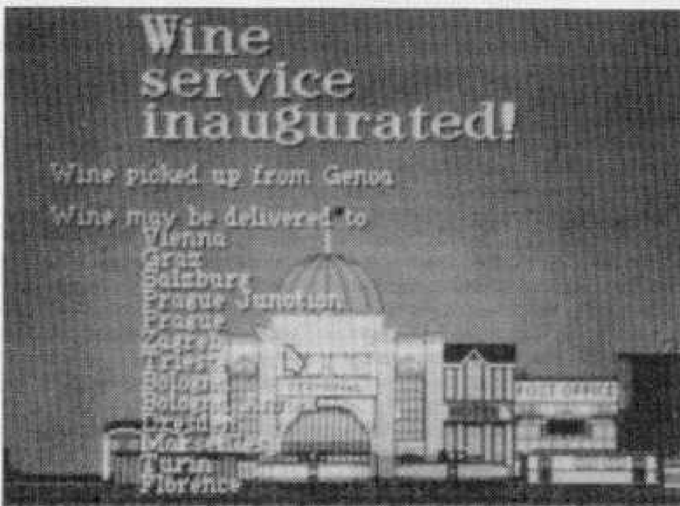
Néhány fontos dologról nem esett még szó az eddigiekben:

Áruszállítás: Arról már volt szó, hogy a különféle áruk szállításával is majdnem olyan csinos kis haszonra tehetünk szert, mint a személyszállítással. Ehhez elsősorban nyersanyagra van szükség, tehát a nagyobb nyersanyaglelőhelyeknél célszerű egy DEPOT-ot létrehozni, ahonnan a nyersanyagokat gyárakba szállítjuk. Mint a fentiekből kiderült, gyárakat mi is telepíthetünk, de anyagi lehetőségeink miatt a játék elején mindenképpen a már meglevő gyárakra kell hagyatkoznunk. Mivel a gyárak leggyakrabban városok körzetében találhatók, állomásainkat és termináljainkat lehetőleg úgy telepítsük, hogy a lakott területen kívül még valamilyen gyár (vagy nyersanyaglelőhely) is a vonzáskörzetükbe tartozzon. A nyersanyag-termék párosítások — Európában — a következők (áru/lelőhely vagy feldolgozó üzem):

Coal/Coal Mine ← *Steel/Steel Mill* ← *Armaments/Factory* ← *Fort*
Grapes/Vineyard ← *Wine/Winery*
Wool/Sheep Farm ← *Textiles/Textile Mill*
Nitrates/Sheep Farm ← *Fertilizer/Chemical Factory* ← *Farm*

A többi helyszínen más áruféleségek is vannak, de talán nem kell különösebb képzelőerő hozzá, hogy kitaláljuk, hogy például a *Wood*-ot igazán jól egy papírüzem tudná hasznosítani.

▽ ***Na végre! Már kezdtem nagyon megszomjazni...***



Ha a későbbiek során saját gyárakat is telepítünk, akkor nemcsak a nyersanyag és a kész termék szállítása, hanem a gyártás is nekünk hozza a jövedelmet (INVESTOR fokozatban a gyáraink maguktól is termelnek, a többiben viszont mindenképpen nyersanyagot kell szállítanunk nekik, különben egy fityinget sem hoznak!). Felhívnánk a figyelmet arra, hogy a *Grapes*, a

Wine és az *Armaments* romlandó áru, tehát ha nem szállítjuk őket azonnal el a lelőhelyükről, akkor nem árt nekik tárolókat építeni (ld. a BUILD menü IMPROVE STATION pontját), különben szépen elfogynak.

Fast/Slow/Bulk Freight: Amikor az éves mérlegnél szó volt a különféle szállításokról ezt a három fogalmat nem túlzottan magyaráztuk meg. Most egy példán keresztül pótoljuk a mulasztást. Tegyük fel A állomás vonzáskörzetébe tartozik egy nagyobb szénlelőhely, B állomásnál van egy *Steel Mill*, C állomásnál pedig egy *Factory*. Ez nagyon pozitív dolog és már indítjuk is a tehervonatunkat. **Ha egy gyár nyersanyagot kap, akkor azt azonnal feldolgozza: ugyanannyi kész terméket állít elő, amennyi nyersanyagot kapott**. A példánál maradva: ha a vonatunkkal elhúzunk A állomásról 40 tonna *Coalt*, akkor B állomáson ezt a kocsit le is cserélhetjük *Steel Carra*, mert ott rögtön lesz 40 tonna bepakolható acél, amit vihetünk tovább C-be, ahol tárt karokkal várja a *Factory*, hogy *Armaments* legyen az acélból. Ez a FAST FREIGHT. Ha C állomáson a szerelvényünkben nem cseréljük le a *Steel Cart Armaments Carra*, akkor a fegyver ottmarad az állomáson. Ha fegyvert a későbbiekben áthúzzuk egy olyan állomásra, ahol *Fort* is van, akkor ez SLOW FREIGHT (vagyis a kész termék nem azonnal került elszállításra). Ha a COMPLEX ECONOMY nehezítés nincs bekapcsolva, akkor a C-n maradt fegyvereket bármelyik állomásra vagy terminálra áthúzhatjuk, fizetni fognak érte — ez a BULK FREIGHT (végterméket szállítottunk vagy a nyersanyag nem került a célállomáson feldolgozásra). Felhívnánk a figyelmet arra, hogy a gyár csak akkor dolgozza fel a nyersanyagot, ha azt mi hoztuk ide — ha a nyersanyaglelőhely és a feldolgozó üzem ugyanannál az állomásnál található, akkor a termelés nem indul meg! Ilyen esetekben segít az a trükk, hogy a városból kifelé vezető sínen elhelyezünk egy jelzőt, a szerelvény menetrendjében pedig egymás után ugyanazt a várost adjuk meg, de először a nyersanyagot vesszük fel, másodszorra pedig a kész terméket. A szerelvény a jelzőnél megfordul és visszahozza a nyersanyagot, majd másodszorra már a feldolgozott termékkel megrakodva fut ki. **(Ez a FASTEST FREIGHT? — CoVboy)**

Rate War: A konkurrens vasúttársaságok vonalait nem keresztezhetjük saját pályával, viszont az állomásaikra mi is behúzhatunk egy sínpárt. Ilyenkor szállítási verseny (RATE WAR) alakul ki a két társaság között. Mivel nem a forgalom dönti el, hogy ki fog nyerni, hanem az, hogy városból ki visz el több árut, célszerű még a verseny megkezdése előtt egy üres motorvonatot (*Caboose only*) megindítani a legközelebbi városunkból arrafelé. (Az üzleti háború idejére érdemes akár egy új vonatot is rendszerbe állítani — ha győzünk úgyis szükség lesz rá, ha vesztünk, akkor kivonjuk a forgalomból.) Ha a "meghódítandó" állomáson nincsen valamilyen feldolgozó üzem, akkor — a gyorsaság érdekében — a megszerzendő város felé mindig motorvonattal menjünk (egyébként FAST FREIGHT ilyen helyeken is alkalmazható). A verseny két üzleti periódusig tart (ha a második is döntetlenül végződött volna, akkor a következő nyert periódus fog dönteni). A periódusok végén a szokásos infokon kívül kapunk egy összesítést a két szembenálló társaság által elszállított árumennyiségről: a legértékesebb a személyforgalom, de az egyéb árufeléségeknél is legalább +10-20 tonna kell a fölény kivívásához. Ha a városi tanács döntött, akkor a vesztes társaságnak távoznia kell a városból (a vasútvonalát az állomás vonzáskörzetének határáig lebontják). Ha vesztettünk, akkor az éppen város felé tartó vonat a legközelebbi jelzőnél megáll — ha ilyen nincsen, akkor eltűnik a semmiben. Ha valamelyik városban egy Rate Wart elvesztettünk, akkor azt többet már nem 'támadhatjuk'. Így tehát győzni kell, mert elég kellemetlen az ellenfelek számára, ha a hálózatukat mondjuk pont középen kettévágjuk... Ha a CUT THROAT COMPETITION nehezítés nincs bekapcsolva, a konkurrencia békénhagy bennünket az állomásainkon, egyébként mi is számíthatunk ilyen kis kedvességekre.

Értékelés: Az üzleti periódusok végén megkapjuk az elmúlt két év vasúti szállításainak statisztikáját (ld. REPORTS menü INCOME STATEMENTS pontját) és a társaság mérlegének állását (ugyanott, BALANCE SHEET), majd a részvénytőzsde állapotát vizsgálhatjuk, az ACTION menü CALL BROKER pontjához hasonlóan. A STOCK DROPS/STAYS/RISES sor tájékoztat a részvények árának módosulásáról, az AVERAGE PRICE GROWTH a részvények értékének százalékos növekedéséről és az INVESTORS ARE CONCERNED/PLEASED/ECSTATIC pedig a részvénytulajdonosok elégedettségéről. Amikor ez utóbbinál LOOKING FOR NEW PRESIDENT feliratot találunk, nem árt a következő 3-4 évben kicsit módosítani az üzleti stratégiánkon, mert hamarosan ki fognak rúgni bennünket.

A jobb oldalon levő kis képecskék mutatják a konkurrens társaságok közötti rangsort, amelyet a részvényárak, a hálózat értéke (NET WORTH) és a tulajdonosok száma (PUBLIC) alapján számol ki a program.

Az üzleti periódusok végén tájékoztatást kapunk

- az esetleges rekordjainkról (árumennyiség, átlagsebesség illetve profit tekintetében)
- a HOLD állásban felejtett jelzőkről (HOLD SIGNAL NEAR <állomás>)
- azokról a vonatokról, amelyek nem hoztak nyereséget (*Train #<sorszám> has no revenue*); ezeket vonjuk ki a szolgálatból vagy módosítsuk a menetrendjüket.
- azokról a vonatokról, amelyek nincsenek karbantartva (*Train #<sorszám> has no maintenance*); ezeknek az útvonalán nem árt valamelyik állomáson egy MAINTENANCE SHOP-ot építeni, mert drágul az üzemeltetésük költsége és előbb-utóbb szét is esnek.
- ha a részvényeinket "osztják" (*Your stocks splits two for one*). Ez olyankor következik be, amikor elérik a 100 fontos értéket: a vásárlási áruk a felére esik vissza, viszont a duplájára növekszik a részvénytulajdonosok (PUBLIC) száma.

A játék véget érhet azzal, hogy kirúgnak a részvényesek, lejátszunk 100 évet vagy RETIRE-ral befejezzük a játékot. Ekkor a nehézségi fokozat, a bekapcsolt nehezítések és a pályafutásunk alatt összeszedett profit alapján bonus pontszámot kapunk, majd mindezek alapján a program — á la PIRATES — elmondja, hogy a további életünket milyen társadalmi helyzetben élhetjük le.

Hirtelen nekifutásra ennyit sikerült összehoznunk a játékról, de ez csak a bemelegítés. A hírek szerint az eredeti játékhoz egy kb. 200 oldalas kis 'füzetecskét' adnak használati útmutató gyanánt, szóval még egész tűrhetően cruncholtuk a lényeget... A **RAILROAD TYCOON**-hoz hasonló játékokkal csak az a probléma, hogy a leírásuk nagyon lassan készül el, mert az ember abszolút nem írkálni akar róluk, hanem játszani velük (a **Microprose**-játékoknak ez egyébként is általános gyengéje — tényleg, miért van az, hogy ők csak jó játékokat dobnak piacra?!). A grafika az utolsó pixelig megegyezik az Amigát megelőző PC-változattal (ezt lehet kihozni egy EGA-ból), zene nincs, csak hangeffektusok. Nem akarjuk senkire rátukmálni a **RAILROAD TYCOON**-t, de ha valaki megtanul játszani vele, akkor nagyon hosszú ideig nem lehet majd elrángatni a gépe elől! Mindenestre az biztos, hogy nagyon előkelő helyet foglal el a mi örökös top-listánkon. A játék azonban úgy látszik, nem csak nekünk tetszik: az április végén megrendezett hagyományos *Golden Joystick Award*-on ez lett 1990-91-es szezon legjobb legjobb PC-játéka, de a legtöbb újság és áruház Amiga top-listáján is az első három hely valamelyikét foglalja el. Menjetek csak zakatolni egyet — majd mindjárt meglátjátok, hogy mennyire igazuk van!...

(Arról nem érkezett hír, hogy a PC és Amiga-verzió után megpróbálják-e 64-re is átkonvertálni a játékot — de annak idején a SIM CITY-ről sem hittük volna, hogy át tudják írni. Tehát lehet reménykedni és várni!)

THE DETECTIVE GAME (64)

Azzal, kell kezdenem, hogy ez nem egy teljes leírás csak egy kép a játék irányításáról, és elindulás a megoldás útján. a játék egy rendkívül kedves, szépen kivitelezett, program, megáldva, a programozók néha morbid humorával. A bejelentkező kép alján a program megkezdi a szereplők karakterének bemutatását. Így hát én is bemutatom őket: (szabad fordítás!)

- INSPECTOR SNIDE: A Scotland Yard nyomozója, mellesleg őt alakítjuk a játék folyamán.
- REVERAND WRINKLEBUM: A család tiszteletese, akinek felesége rejtélyes módon eltűnt évekkel ezelőtt.
- MAJOR SLUDGEBUCKET: Visszavonult őrnagy, aki teljesen ártalmatlan.
- CYNTHIA SLUDGEBUCKET: Rendkívül arogáns, és szemtelen leányzó, az őrnagy lánya.
- HILDA CRUMBLE: A család szakácsnője, akinek specialitása a sajtos makaróni.
- MR. DINGLE: A családi ügyvéd, aki azért jött, hogy a végrendeleteket felolvassa.
- GABRIEL GASBAG: a szobalány, aki rendkívül csinos és szép, de iszonyú buta.
- PROFFESSOR BULL: Mr. McFungus (majd rá később térünk ki) régi barátja, aki komplett őrült.
- DOKTOR MORTEM: A család orvosa
- BENTLEY THE BUTLER: Mr. McFungus inasa, aki nagyon rossz szemmel nézi működésünket, és nem segít nekünk.

A story alapja, hogy Mr. McFungus a gazdag öregúr meghal. Így hát akcióba lép Inspector Snide, hogy a gyilkos nyomára bukkanjon. Ekkor érkezik meg Mr. Dingle az ügyvéd. A játék akkor kezdődik amikor (persze utoljára!) megérkezünk Snide-dal a házba. A szereplő Ins. Snide-ot a Port.- 2. joy-yal tudjuk irányítani, rendkívül egyszerűen. A magasabb szintű irányítás, (pl: kinyitás, megvizsgálás) ikonokkal lett megoldva 6. -ill. 7. főikon, és a sok mellékikon ismertetése következik most. Mivel kis képernyőjű monitoron v. Tv-én nem nagyon láthatóak az ikonok, ezért számozni fogom őket. így: 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7.

A Fő-Ikonok

Az ikon-táblázat ha ajtó előtt állunk akkor a '2' fire-rel, ha nem, akkor az '1'-gyel hívható be a képernyő alján. Mert ha ajtó előtt állunk, akkor a B) parancsikon jelentkezik be, de erről majd később.

1. Jelentése: kinyitás, de ezt használhatjuk a tárgyfelvételre is. Ajtón kívül mindent nyit, ami nyitva van. Nyitás után megjelenik a képernyőn annak a tárgynak a neve amit találtunk. Ha rámegyünk a téglalappal és megnyomjuk a fire-t fölvette a tárgyat. Egyszerre 5 tárgy lehet nálunk, tehát felesleges dolgokat kár fölvenni.
2. Jelentése: megvizsgálás, mindent megvizsgálhatunk, és általában ha semmi különös nincs rajta akkor kiírja a tárgy megnevezését, vagy ha neve nincs akkor azt, hogy nincs ott semmi. A hulláskat is ezzel azonosíthatjuk.
3. Megnyomására a következő üzenetet kapjuk:
   THE TIME IS NOW
   09:20
   PAUSED PRESS FIRE TO CONTINUE
   Tehát pause-oltuk a játékot, amelyet fire-rel indíthatunk el.
4. Alapvető jelentése: a nálunk lévő tárgyakkal való manipulálás, 5 fajta ikonja van.
   A nálad lévő tárgyak.
   Tárgyak lerakása.
   Tárgyak megvizsgálása
   Kinyitása.
   Kinyitása valamivel, elvileg a tüzelés lenne, de ha az ember pl: az őrnagy töltött puskájával erre az ikonra megyünk: akkor ezt az üzenetet kapjuk: YOU CANT USE THAT HERE, YOU MIGHT HUNT SOMEONE, azaz ha ezt használjuk akkor megsebesíthetünk valakit, és nem történik semmi.
5. Jelentése: A nálunk lévő tárgyak egymás közötti használata 4 féle használati utasítás van:
   OPEN = nyitni
   BREAK = törni, szakítani
   CUT = vágni
   EXAMINE = megvizsgálni
6. Jelentése: Ki a gyilkos, azaz kit gyanúsítunk emberöléssel. De ha valakit le akarunk tartóztatni bizonyíték kell.
7. Jelentése: Kihallgatás. Ez az ikon csak akkor jelenik meg, ha valaki, rajtunk kívül van egy szobában.
   (1.) gombnyomásra a program közli hogy ki van a szobában.
   (2.) hogy ő vár ránk.
   (3.) három fajta dologról kérdezhetjük a személyt:
   I.-MR: MCFUNGUS (MCFUNGUS-Ról)
   II. - AN OBJECT (Egy nálunk lévő tárgyról)
   III. - ANOTHER GUEST (Egy másik vendégről)

Az ajtó kinyitására, ill. bezárására használható ikon. Csak akkor jelentkeznek be a B-fajta ikonok ha közel állunk az ajtóhoz.

Jelentése: ugyanaz mint a 4., csak ajtó előtt is tudjuk kezelni ezt az ikont.

A hullákról csak annyit, először Mr. Dingle-t gyilkolják meg, majd Cynthia Sludgebucket-ra, ráesik véletlenül egy pianínó az emeletről. (A végeredményt el lehet képzelni.) Doktor Mortem késszúrás áldozata lesz, Gabriel Gasbag pedig szobájában halálozik el. Amikor egy hullát megtalálunk, remek gyászzene hangzik fel. Hát egyelőre ennyit a The Detective Game-ről.

A felhasználható tárgyak

1. HAMMER — Kalapács
2. CANDLESTICK — Gyertyadarab
3. DIRTY PLATES — Mocskos edények
4. SILVER TRAY — Ezüst tálca
5. CUTLERY — Evőeszközök
6. MIRROR — Tükör
7. BOTTLE OF PILLS—Gyógyszeres üveg
8. COLOGNE — Kölniviz
9. BLACK BAG — Fekete táska
10. BRIEFCASE — Aktatáska
11. PADDED ENVELOPES — Kiömött borítékok
12. HOT WATER BOTTLE — Meleg vizes palack (ágymelegítő)
13. BOMB — Bomba
14. JACKET — Férfi kabát
15. ELEPHANT GUN — Elefántölő puska
16. BLANK BULLETS — Használatlan golyók, lövedékek
17. BOTTLE OF WINE Boros üveg
18. COMB — Fésű
19. KNIFFE — Kés
20. PAINTING (v. PICTURE) — Festmény v. kép

Tisztelettel:
Urbán Márton, Budapest

THE GOONIES (64, Plus4)

Először is egy nagyon fontos dolog. SPECIAL THANX TO: Mohi Brothers (Mohácsi Péter és Mohácsi János) fot the cheat tip and Gabriel Co. (Gabúú! - Szabó Gábor) for corporation. Nélkülük ez a leírás komolyan nem születhetett volna meg.

Ez a feledésbe merült játék egy feledésbe került aranyos kis vígjáték elég jól sikerült programváltozata. Nálunk a filmet ugyan nem vetítették, de biztos vagyok benne, hogy aki megtehette, látta annak idején videon. A játék műfaji meghatározása meglehetősen nehéz feladat, mert jóval több egy arcade-nél, de persze elmarad a mai lemezes adventure-k mellett. Aki örömrúdja rángatása mellett némi intellektuális élményre is vágyik, az mindenesetre jót szórakozott/szórakozik majd vele.

A főhősök kalandvágyó tizenévesek, éppen a nagy nyári rohadásukat töltik, amikor a padlásukon régi tengerészfelszerelések között egy térképet találnak, amely azt jelöli, hol található a nagy kalózvezér életműve. A megadott helyen egy bizalomromboló öreg, elhagyatottnak látszó házat találnak, ahol a kincshez vezető földalatti járat lejáratának kell lennie. Azonban egészen véletlenül egy tökéletlen gengszterbanda is pont ezt a házat választotta telephelyül, és a kalózvezért sem a bölcsészkarról menesztették: a kincshez vezető úton ottfelejtett néhány halálos csapdát (hatékonysági indexük a csontvázsűrűségből számítható). Következésképp utunk folyamán ezzel a két tényezővel fogunk elszórakozni, míg végigkövetjük nagy vonalakban a film helyszíneit. A játékkészítők arra azért vigyáztak, hogy a film semmit ne segítsen a teljesítésben.

Az én változatom egy THE GOONIES nevű 167 blokkos főprogramból áll, ezt kell tölteni (a gyorstöltő nem díjazza). Ezután töltődik a zenét tartalmazó 21 blokkos file, a többi 9-16 blokkos file a nyolc pályát és a záróképet tartalmazza. Először a nyitóképet látjuk, miközben a filmzene elég jó utánzata szól, amely minden pályánál más feldolgozás, az 'S' billentyűvel kapcsolgathatjuk. Felül található az állapotsor a pontszámmal, a rekorddal és az életek számával, ami kezdetben (és egyéb furfangos úton-módon) nyolc. Amíg békén hagyjuk a kezdőképet, be-be tölteget véletlenszerűen egyet a pályák közül, majd demózik egy cseppet. Innen lehet ötleteket lopni, hogy mivel érdemes próbálkozni, de meg kell hagyni, hogy nagyszerűen el van találva az adható segítségek infiniuma. Mászkálni PORT1-ből tudunk, ennek nyomására töltődik az első pálya is (a többi a pálya teljesítésével automatikusan). Pattogás

felfelé ill. átlósan. A kezdőképhez bármikor visszatérhetünk 'F1'-gyel, fagyasztani (és olvasztani) pedig a 'SPACE'-szel tudunk. Előre elárulhatom, hogy nem lesz túl nehéz dolgunk, mert egyrészt itt van ez a nagyszerű leírás, másrészt pedig... megnyomjuk hirtelen a 'V' billentyűt! Az állapotsor alatt a PAUSED helyén megjelenik a sokatmondó 'V Y BY SES' felirat. Így van, ebben a programban bizony crackerek jártak, és legnagyobb körültekintésük ellenére is bennefelejtettek egy cheat-et. Ez lehetőségek tárházát nyitja meg előttünk. Végig tudjuk játszani a játékot. Ezután ugyanis 'F7'-tel visszatuningolhatjuk életünk számát nyolcra. Igaz a pálya ettől resetelődik (amit eddig mahináltunk rajta, az eredeti állapotába visszaáll), de még mindig jobb, mint ideggörcsöt kapni az újrakezdéstől. Ennyi tulajdonképpen elég azoknak, akik egyedül akarják végigjátszani, esetleg még két segítség a kissé övön aluli rejtvényekhez:

- *Nem találod a lejáratot? Hát ez bizony igen kínos! Mi van itt a közelben, ami törékeny és súlyos???*
- *Ha nem indul a hajó, ott van a két tengerész: Csak a megfelelő helyre állnak, és az egész máris ....*

Most pedig megyünk szépen a pályák szerint, ha van itt még valaki egyáltalán...

LHOUSE:

Abban a bizonyos házban találjuk magunkat, a lejáratot már nekünk kell megtalálnunk. A földszinten a bejáratnál találjuk a két irányítandó srácot. (Egyikük tán a derék CoVboy, (Fején sapka, rajta covboyt.) Éppen ez az, hogy ketten vannak! Ez a játék alkalmazta először, hogy egyszerre két figurát kell irányítani, közöttük tűzgombbal válthatunk. Mivel arcade dolgokat is kell művelniük, ez újfajta nehezítési lehetőségeket nyújt, mert bármelyik sérülhet közülük, ha áll, akkor is. (Ez csak életvesztéssel jár, pályaresettel nem.) És mivel minden pálya egy logikai feladvány is egyben, speciálisan erre a kétfigurás koncepcióra épült, és bonyolultabb, mint társai.

Egyelőre közömbös, hogy mit melyik figurával csinálunk. Menjünk fel az egyikkel a létrán az emeletre! Közben az alagsori ajtóból időnként kirohan a gengszterfiúk őse, és az arrajáró srácokkal valami olyasmit csinál, mint az Aliensben az alienek. Egyelőre tehát az alagsorban nem érdemes mászkálni. Az emeleten azt tapasztaljuk, hogy hiába pattogunk, nem érjük el a toronyba vezető létrát. Menjünk el balra óvatosan! Hopp, a szék picit odébbcsúszott, amikor odaértünk, és kaptunk 200 pontot. Ugorjuk át a széket, mielőtt a falhoz tolnánk, és toljuk pontosan a létra alá. Megérkeztünk a toronyba, és jóllehet nagyon gyanús, hogy ki lehet menni a tetőre, inkább álljunk oda a jobboldali nyomatóhoz. Nem egy IBM, de rendesen nyomatja az új 5000 Ft-osokat ha ott állunk mellette. És eközben az öreglány mit sem sejtve a forint inflációjáról odarohan a gép alá, és szedegeti az ablakon kirepült bankókat, és annyira kapzsi, hogy azt sem veszi észre, hogy ebben a szériában nincs benne a biztonsági szál! Ezt még kihasználjuk egy párszor, ha ki akarunk tolni vele. Váltás a gombbal, és a másik fiúval máris ott vagyunk az alagsorban - amíg a gép megy, velünk nem foglalkoznak. Bemegyünk a sarokba, és átlósan ugorva lerúgjuk az üvegalkalmatosságot az állványról (a filmben ez akvárium, itt inkább szeszfőző akar lenni), ami hangos csörömpöléssel bezúzza a padlót, és íme megvan a lejárat! Hogy erről a gép is tudjon, álljonk egészen jobbra. Már csak a fenti fickót kell lehoznunk ide, amely az eddigiek alapján ugye ellentmondásba ütközik, hiszen akkor leáll a nyomda, és biztonságtalanná válik az alagsor. Ekkor a következő trükköt csináljuk, ami elég árkádos lesz. Akkor menjünk el a nyomdától, amikor a nyomólemez éppen lefelé tart. Most várjuk ki, amíg az öreglány megint kijön, és gyorsan abban a pillanatban nyomjunk egy(!) bankót! Vele együtt leíramodunk, és ha jó gyorsan csináltuk, pont akkor érünk az alagsorba, amikor a pénz, és így éppen le tudunk menni a másik gyerekhez. A lyuk felett rántás lefelé, mert anélkül nem megy a leesés! A nyomdáért és az üvegért 100-100 pontot lehet kapni, plusz 1000-t a pályáért (ez mindenhol így van).

PIPES:

Nem túl eredeti, a kulcs kőbánya-alsóról is látszik. Először hozzuk át a két srácot az excentpréseken: amikor lefelé tart a kő, támaszkodjunk neki, így optimálisan átesünk alatta a felemelkedésnél, csak időben álljunk meg, ha átértünk alatta, ne kerüljünk a következő alá. És ott vagyunk a legfelső szint jobb oldalán, amikor hirtelen jobbról kivág elénk egy őrült denevér a kereszteződésben (nem taxizott ez előtte?). Adjuk meg a jobbkézt, mert ne kelljen már nyomogatni a Ft-t... A denevér egészen az alsó szintre megy, de ott a leendő ajtó előtt még felemelkedik. Amint eltűnt, jön felül a következő. Ereszkedjünk le az egyikkel a primitív liftszerűségen, aztán másszunk le a létrán is. Induljunk el balra, és ha megállunk a tekerentyűnél, felemelkedik a középső vizes szintet elzáró kő, és ekkor a denevér is oda megy be. Itt váltunk, és a másik sráccal leereszkedünk, és ráugrunk a vízen levő labdára. Élesben tapasztalhatjuk Newton bácsi III. törvényét: a joy-t pont az ellenkező irányba kell húzni, mert ugye a labda forog alattunk, és attól megyünk előre (hátra?). Annyira mozogjunk el, hogy a bátyó le tudja ereszteni a követ, mert a denevér így még a végén beugrana hozzám szétnézni. Vele pedig álljunk be szorosan az ajtó mellé, mert így meg a denevér arra fog menni. Váltás, és eljátszuk azt, amit fönt a kövekkel, de itt nem javasolnám, hogy a le-le sújtó bárdokhoz bárki is dörgölőzzön. Ha eljutottunk a tó végére, nagyon vigyázzunk, mert a földre felugráshoz is nyilván pont az ellenkező irányba kell átlósan húzni a joy-t, különben puszit adunk az egyik bárdnak. Irány bal, felugrunk a függeszkedőre, és odafüggeszkedünk a kulcshoz. Aztán egyszerűen lemegyünk bátyához a baloldali létrán. Az ajtó kinyílik, készen vagyunk. A kulcsért 200 pont a mienk.

COP3:

Na ne! Mégegyszer??? Na nem. A pálya ugyanaz, csak alulról kezdünk, és hiányoznak a kellékek, helyettük néhány gőzcsomó bugyborog. Ez egy gőzfürdő, csak éppen a csövek és a csapok láthatatlanok, de mászhatók. (Olyan, mint a Total Eclipse II. Thebes-B-je, csak ezt meg tudom csinálni disk monitor nélkül is.) A nehézséget a fent szaladgáló törülközőt viselő őrült jelenti, aki halálosan meleg gőzcsomókat enged lefelé bizonyos megszabott helyeken. Ezeket figyeljük meg, és ott ne ácsingózzunk! Másszunk fel az egyikkel a jobboldali létrán, hogy egy szinten legyünk a középütt található csővel (feljebb mászni felesleges — valójában ez a létra vége). Egy picit elmozgunk balra, és a felső nagy gőzcsomó mellénk teleportálódik. Közben megjelenik az egyik gengszterfiú, és baloldalt le-fel mozogva elsüt egy-egy lövést. Kellemetlen lehet néha, de elég lassan csinálja, és még időben el lehet mozdulni. Álljunk el onnan, hogy a másik fiú is fel tudjon jönni a létrán, mert most ott a gázcsmó van. Álljunk a cső közepére. Az első fiú pedig az ismert módon hozza le a fenti gőzcsomót: maradjon a létra mellett. Váltsunk, és a másikkal egy láthatatlan létrán tudunk mászni egy darabig, onnantól pedig bal-felfelé pattogva elérjük a rohangálós pasas szintjét — ez nehéz, mert el kell kerülni a gőzcsomót, meg a lövést is. Láthatatlan *rúdon* tudunk jobbfelé kapaszkodni jobb-felfelé húzva a joy-t, és a lift helyén lemászunk ahhoz a gyanús fehér valamihez. Itt nem érhet golyó, mert tőlünk balra fal van (alattunk is, ezért kellett ez a kolbászolás). Ismét váltunk, és az előbb leírt módon ugyanodáig megyünk, ahol a kulcs volt az előző pályán. A földdel egy szintben a víz felett egy kis föld van, azon tudunk elmenni a néhai kulcs alá, és ott egy létrán lemehetünk, és az alsó kis gőzcsomót meg tudjuk közelíteni balról. Itt is van egy csap, ami ezt a gőzt abba a fehér valamibe vezeti (CoVboyler?), amire az 200 ponttal megdagad. A másik sráccal közben másszunk fel, és érintsük meg a néhai lift eresztőjét. PUKK! Oda a CoVboyler, de nyertünk egy kijáratot. Juttassuk el az ismert módon az első srácot is oda. Közben a társával másszunk fel a lift mellé, mert ott van az a csap, ami most az ismét fent lévő gőzcsomót újra visszateleportálja alulra, hogy ő is át tudjon jönni a jobboldalra. Ha ketten ott vannak, töltődik a következő pálya. Azért elég debil volt ez a téridőbe kapaszkodós játék.

CANNON:

Fussunk gyorsan a kő után, és ugorjunk rá a lelógó vécélehúzóra, mert még le talál esni a szakadékba. Ekkor egy fémdarab csapódik fel, ami visszaveri baloldalt a követ, de most aztán ugorjunk le a kapcsolóról, mert az így keletkezett lyukon középen leesik az alsó szintre. Na, ez a lényeg. Lent ugyanis egy ajtó található, ami úgy nyílik, hogy a megfelelő kallantyúra rá kell ejteni valami nehezet. Épp itt gurigatunk egy követ (próbáljuk meg azzal! A feladat világos: a fiúk között megfelelő időzítésekkel váltogatva az egyikkel ügyelünk a kőre, a másikkal lejjebb megyünk egy szintet.

Ekkor nyitvahagyhatjuk a középső lyukat, hogy egy szinttel lejjebb tudjunk gurigázni a másik fiúval, miközben az előzővel másztunk lefelé. Minden szinten van egy kapcsoló, egy lyuk és egy visszapattintó. A kapcsoló egyszerre nyitja a lyukat és emeli fel a visszapattintót, amíg lógunk a szeren. Alul (ha már odáig elszenvedtünk) vigyázzunk! Ugyanis először oda kell menni a hidraulikus masinához, és nekitámaszkodni jobbról, ez állítja be a terelőlapátot az ajtónyitó kallantyúra. Az alsó szinten pedig a lyukon csak a jobbról érkező követ engedjük le, mert csak ez repül a terelőlapátra. A fene ette ezt az ajtót, valaki háromra zárta, tehát mindezt, még kétszer kell megcsinálni. Csakhogy a következő követ tuti, hogy nem fogjuk elérni, és megiátjuk, hogy mi történik, ha rossz helyre esik: egy másik kallantyút talál el, ami emel egyet egy kalapácson, az meg ráüt egy harangra, és feléleszti a benne lakó denevéreket. Most aztán menekítsük a fiúkat! Legfelül jobboldalt biztonságban vanak. Jöhet a következő gurigázás ha feloszlottak a denevérek. Egyébként a kalapács egy köre nem emelkedik fel teljesen, csak az elején navajon ki végállapotba tette. Egy rácsért 35 pont jár, ha mind a három eltűnt, oda kell beesni.

SKULL3:

Egy barlangi patak partján grifftojásokból fogunk létrát építeni. Biztató nem? Itt is találunk 2 kapcsolót alatta dobbantópárnával, hogy el tudjuk érni őket. Arra valók, hogy a baloldali hidat felemeljék a patakról, a jobboldalira pedig tegyenek egyet. A középen található koponya egy teleport, ugyanis a pálya elszeparált barlangi termékből áll. A bal szem a bal alsó terembe, a száj a jobb felsőbe, ez utóbbi baloldala a jobb szembe, így a jobb alsó terembe vezet. A termekben meg-megjelenik egy bazi nagy madár és lerak egy tojást. Ezek közül azokat tudjuk hasznosítani, amit a jobb felsőbe rak (megtoljuk jobbra, ki a szemen keresztül, le a patak mellé) v. a jobb alsóba (ugyanúgy toljuk, csak közelebbről kell kezdeni). Ekkor az egyik felpattan a jobboldali lelógóra, mire a jobboldali patakon híd épül. A másikkal oda kell menni, és a tojást feltolni a túloldalon levőre. Így épül automatikusan a létra, amihez 5 db kell, hogy elérjük a kijáratot, 1 db-ért 50 pontot kapunk. Problémát okoz, hogy a baloldalra rakott tojásokból egy idő múlva denevér kel ki, aminek még nem ismerték fel jótékony hatását a természetgyógyászok. Úgy tolunk ki ezekkel, hogy betoljuk a baloldali hídra, és a baloldali kapcsolóra ugorva felnyitjuk a hidat, a tojások pedig a vízben inaktiválódnak. Ez a pálya nem is olyan könnyű (örökélet nélkül idáig ment), mert a griffmadárt nem tudjuk kikerülni, ha azonos teremben vagyunk vele, és ha nem sietünk, kikel egy-két Batman is. Végül mindkét fiatallal felmászunk a tojásokon, és elmegyünk a jobboldali alagútban.

ORGAN:

Semmi logika, túl kell élni. A középen látható orgona három különböző színű billentyűjére cseppek esnek, amitől az azonos színű szintek eltűnnek a pályán. Csak annyit tudok mondani, hogy induljunk el az egyikkel jobbra, és álljunk olyan helyre, ahol nem eshet vízcsepp a fejünkre. Előbb utóbb eltűnnek a piros szintek, és ha mákunk van, akkor érkezünk le, amikor a kék még ott van. Felmászunk a létrára, és megfogjuk a kapaszkodó kapcsolót. A másikkal hasonlóan lejutunk, és vele már be tudunk menni a vasajtón, mert az a kapcsolóra kinyílott. Ez jobb felülre vezet (mivel ellentétes joy-irány vezet ki belőle, ha a kezünk rajta marad, ott fogunk oszcillálva divergálni az ajtó epszilon sugarú környezetében). Innen értelemszerűen tudunk lejjebb jutni, csak a cseppekre kell vigyázni. Legalul pedig jó ütemben kell a szinteken ugrálni, hogy a víz felett átjussunk a túloldalra. Itt is van egy kapcsoló, hogy a társunknak is ki tudjuk nyitni az ajtót, hiszen le kell szállnia a kapcsolóról, hogy átjöhessen. Itt az a nehézség, hogy mindent jó ütemben kell csinálni (ami nem tapasztalható ki), mert egy eltűnő szinten állva a vízbe pottyanunk, de egy hirtelen odébbállásnál pedig kaphatunk egy vízcseppet a nyakunkba. Mindkét ifjúval irány a jobboldali alagút.

OCTO:

A látvány elég dobbentő: két hatalmas dobbantó. Inkább flipperütőre hasonlítanak. A két gyereket egy patak úsztatja lefelé lassan. Nem árt az egyikkel előresietni, és felmászni a létrára, hogy legyen időnk a másikra, és ne legyen belőle saslik az út végén található kardon. Felmászunk az egyikkel a létrán. Ott egy másik patak zúdul le a magasból, hogy táplálja az alattunk levő tavat, amelyben egy polip lubickol. Persze a kijárat a polip túloldalán... A létra tetején jobb-felfelé ugrunk rá a kapaszkodóra, és eltornázzunk a létráig. Ott fel, és akkor biztosan elcsap a denevér... Várjuk meg, míg elmegy. Bal-felfelé ugrunk a másik kapaszkodóra, onnan tudunk visszaesni az induló terem felett levő teremben levő dobbantókhoz. A denevérek közben vagy a kapaszkodóknál köröznek, v. lejön egy hozzánk, de ugyan minden zugot bejárt, mindig tudunk hova állni előle, csak ne pattogjunk akkor. A baloldali dobbantót valaki kipeckelte, de a másikkal fel tudunk ugrani a kapcsolóra. 50 pont, és beesik az alattunk levő patakba az a ketrecféle. A társunk jön (mielőtt lemásztunk a kapcsolóról, mert onnan leszednek a dencsik): belemászik a patakba, és feltolja a ketrecet az eddig elérhetetlen kapcsolóhoz. Aztán felugrik a ketrecre, és meghúzza a kapcsolót. (Ez tök jó szórakozás, mert általában nem sikerül, ui. a patak kisodorja alólunk, mielőtt rálandolnánk. Rohannánk utána, amivel a lehető legmesszebbre taszítjuk a ketrecet, jó közel a kardhoz...) Ha lehúzzuk a kapcsolót, leereszkedik a rugós pecek, és dobbanthatunk a baloldalival is. (Ha ugyan él még ott fent a társunk...) Erre a polip vízszintje olyat csinál, mint a tapolcai tavasbarlangé. Csak ennyire? Bizony! Menjünk oda a poliphoz, és kicsit távolabb ugorjunk el mellőle, mint ahonnan sejtenénk: pont átugorjuk. Most ugyanez jön a társunkkal. Nem is kell a joyt- húzni, már tudja magától: irány a jobboldali barlangbejárat. A polipért kaptunk 500 pontot.

SHIP:

Itt a mesés hajó! Az egyetlen pálya, ahol a két személy nem egyenrangú. Az egyik egy srác, a másik pedig a gengszteranyuka első torzszülött kisfia. Őt az egyik kisfiú a csokoládé nevű diplomáciai eszközzel megnyeri ügyünknek, ugyanis az anyja eddig bezárva tartotta egy szobában egy tévével és a Rick Dangerous II.-vel... Azt kell kihasználni, hogy a torzszülött nagyobb, erősebb és az anyja nem fogja kinyírni, ha arra szambázik. Ott van ugyanis az öreglány is, épp egy kincsesládát őriz. Amint látjuk, a hajó hardware-hibás, a kormánylapát beleszorult a zátonyba. Most egy verbeli kombinációs játék következik. A naggyal bemegyünk a jobbközépső helyiségbe, és megnyomjuk a kapcsolót. Ez kinyitja a balközépsőt, közben a túloldalon felemeli az árbóckosarat — ez később kell, de ezt csak a nagy tudja ereje miatt. A kicsivel lemegyünk a balközépsőbe, onnan felmászunk a felsőbe. Az ottani kapcsolóval kinyitjuk a tetőt, hogy a nagy felülről bemászhasson. Mindkettővel lemászunk a balközépsőbe, és felmászik a felső ládához, és megtolja. (A kicsi nem juthatna oda, mert keresztezné az öreglány útját!) A pénz belőle egyenesen a tengerbe esik, a nyanya meg... milyen kár, pont utána! Most visszamegyünk a kicsihez. Mindkettővel felmászunk a felső helységbe, az egyikkel kinyitjuk a tetőt, a másikkal pedig megállunk az ajtóban! Így az ajtó nem csapódik vissza, amikor leszállunk a kapcsolóról, és mindketten kijuthatnak. *Mindkettővel* a jobbközépsőbe megyünk, és vigyázunk, hogy a nagy ne essen át a hajófenékre, mert akkor vége az egésznek! A kicsi megy át a túloldalra, és rááll az árbóckosárra. A nagy *felemeli a vitorláig*, amire a kicsi némi próbálkozás után rá tud ugrani. Most átjövünk a naggyal is, és odamegyünk a felső ládához a hajó legszélére, de ne essünk bele a tengerbe természetesen. A kicsivel a vitorlán átkapaszkodunk a nagy fölé, és a nyakába ugrunk. A hajó orrnehéz lesz, ami kitöri a kormánylapátot a zátonyból, és elindul. Az öreglányért 100 pont, a befejezésért pedig jó sok (de még mindig elmarad a TV csatornák intendónsi tiszteletdíja mellett).

LAST:

Ez a zárókép, melyben kongratulálnak nekünk, és látjuk, amint a hajó elmegy a torzszülöttel. Egyébként ha nyomjuk a 'SHIFT'-t, és gyorsan egymás után leütjük az '**F5**'-t és az '**F7**'-t, a következő pálya töltődik... (Igaz van benne egy kis adventure is, néha egészen mást tölt, mint kellene.) Ennyi! Hú, de elegem lett belőle a végére! Sziasztok kommodoreánusok! P.P.

P.P.H.,
(**Sárközi Szilárd**), Budapest

LORD OF THE HELL (64)

Indítás után megkapjuk a kerettörténetet, majd egy szobában elkezdődik a játék. Írjuk be: fogd gyertyát. Ezután menjünk FEL. Most a hordó tetején állunk (mostantól rövidebben írom). É,L,L,FOGD TÉRKÉPET,F,F,É. Most egy ajtó előtt állunk. NYISD AJTÓT, majd Észak. Itt áll egy rács (vagy van egy rács, ha úgy jobban tetszik). Ha először járunk itt, akkor még nem írja ki, de a falon van egy megnyomható gomb (na most mit kell csinálni?). Onnan Észak felé egy csontváz álldogál. A könyvet még nem tudjuk megszerezni, de a kulcsot igen. Innen menjünk vissza a startszobába. Itt NY, NYISD AJTÓT, NY, L,L,D,D, RUGD AJTÓT, D, TOLD ÁGYAT. Alatta egy pisztolyt találunk. Innen É,É,É,F,F,F,F,F,É,É,É. Most egy kunyhó előtt állunk. RUGD AJTÓT,É,LŐDD ÖREGEMBER,FOGD KARDOT,K,É,SZÚRD MACSKÁT. Most már fölvehetjük a rózsát. Menjünk vissza a kunyhóba, majd Délre (eléggé sokszor) a hegycsúcsig. Itt egy templom található. NY, majd ÜLJ FOTELBE. Hoppá! Ez egy lift! Na akkor NYISD SZEKRÉNYT, és FOGD GRÁNÁTOT. ÜLJ FOTELBE. Ismét a felszínen vagyunk. Aki akar, elmehet Keletre megnézni a szakadékot, de mi most visszamegyünk a föld alá vezető létrához. Itt le ameddig tudunk, majd Észak felé. Itt áll egy nő. Adjuk neki a rózsát, majd tovább É felé. Egy csepkőbarlangban vagyunk. ÚSSZ, FOGD KÖTELET, ÚSSZ, D, Fel (kétszer). Most menjünk el a csontvázhoz és robbantsuk fel. Most elszedhetjük tőle a könyvet. Menjünk fel a felszínre, majd Keletre a várfalig. Itt kopogjunk, majd menjünk Keletre. RÚGD ŐRT, és irány Kelet. ÚSSZ, DOBD KÖTEL, FEL. Itt adjuk oda a könyvet az őrnek, majd húzás be az ajtón. Ébresszük fel az őrt (ÉBRESZD ŐRT), és adjuk neki a térképet. Miután felhúzta a rácsot nyugodt szível öljük meg, ahogy az őröket szokás. Észak, NÉZD KÉPET, Fel egy csomószor a sárkányig. Itt üljünk fel a hátára (ÜLJ SÁRKÁNYRA). Miután leszálltunk a tengerparton, menjünk Nyugat felé a sziklafalig. Itt kísérletezhetünk az ajtóval, de a legjobb: LŐDD ZÁRAT, RÚGD AJTÓT, NY, FOGD HAJÓJEGYET. Menjünk vissza a sárkányig, majd onnan Délre SZÁLLJunk HAJÓRA. Nocsak! Itt áll Mr. Halál. Mutassuk meg neki a jegyet, és már ki is szállhatunk a szigeten. A sziget berendezése mindössze egy pálmafa, egy majom, és egy ajtó. Másszunk fel a fára, és fogjuk meg a kókuszdiót. Menjünk le és adjuk oda a majomnak. Most már kinyithatjuk az ajtót, és bemehetünk. Ereszkedjünk le, és menjünk el Keletre. Na persze előbb dobjuk el a fegyvereket, és utána Keletre. "Itt a vége, fuss el véle!"

TARBAJ PÉTER, Budapest

POWER STRUGGLE (64)

Kezdeném azzal, hogy a bevezető intro szerint ezt a játékot Deff and Sucker konvertálta át PC-ről a jó öreg 64-re 1990-ben. Lehet, hogy első látásra nem nézünk ki sokat a programból, de ha belemélyedünk, kiderül, hogy egy vérbeli stratégiai játékot takar a program, amelynek egyetlen hibája, hogy csak két személy játszhatja egymás ellen, a gép kihívására nincs lehetőség. (Más programoknál ez pont fordítva van. De nem baj...) A bejelentkezéskor rögtön megláthatjuk a játékteret: a képernyő felső részében egy világtérképet szemlélhetünk (kissé elnagyolt ugyan), attól jobbra és balra egy zöld és egy piros ikonsor található. Az alsó részen 2-2 ablak van. Így könnyen kitalálható, hogy a baloldal a zöld, a jobboldal a piros játékosé. Itt bizony az (egykori) szocialista (piros) és kapitalista (zöld) államok harcára kerül sor a két játékos irányításával. (A fehérek semlegesek.) Mindkét fél célja az, hogy az egész világ országai az ő színét viseljék. Az elején még 3 lehetőségünk van: Play game: elkezdeni az aktuális játékot. Random game: ha már unjuk a kezdeti felállást, akkor itt kreálhatunk magunknak egy másikat. A gép véletlenszerűen beszínez néhány országot zöldre, néhányat pirosra, a többit fehérre. Load game: betölthetjük kimentett állásunkat. Itt érdemes megjegyezni, hogy az összvissz 160 blokkos prg. két részből áll: egy 109 blokkos főprogramból és egy 51 blokkos mellékprogramból, ami tartalmazza az összes kezdeti adatot az országokról. A prg. egy ugyanilyan 51 blokkos "DATA" nevű file-t ír a lemezre mentéskor. De visszatölteni csak egy "2PLAYER-DATA" nevű file-t tud (ugyanis ez a neve az eredetinek). Ebből következik, hogy "DATA" nevű kimentésünket a betöltés előtt át kell neveznünk "2PLAYER-DATA" nevűre. Lehet, hogy így elsőre hülyén hangzik, de ha valaki kipróbálja, rögtön tudja, miről is van szó. No, elég is a karattyolásból, kezdődjön a háború...

Tehát a két játékos célja, hogy az ellenséges országokat elfoglalja, a semlegeseket maga mellé állítsa, hogy végül megvalósuljon a világ teljes egysége (természetesen a saját maga uralma alatt). A játék körökre van osztva, minden kör alatt a két játékos beállíthatja, hogy mit csináljanak országai. A hat ikon hatféle tevékenységet takar, minden államunknak egy-egy parancsot (de csak egyet) adhatunk. Az időegység lejárta után a gép elvégzi a beállított cselekvéseket, ekkor láthatjuk meg, mit ért a legutóbbi erőfeszítésünk. A körök végén még lehetőség van arra, hogy feladja bármelyik játékos (QUIT), és itt tudjuk állásunkat is kimenteni.

A játék kezelése a két joy-jal történik a következőképpen: a világtérképen a saját színünkkel jelölt keretet mozgatva tudunk a helyszínek között járkálni. Ha megnyomjuk a tűzgombot egy terület felett, a saját oldalunkon levő egyik ablakban bármelyik megjelenik annak kinagyított képe, s rajta egy kis kurzor, amelyet tovább mozgathatunk. Ha kimegyünk vele az ablakból, ismét a keretet irányítjuk a köv. tűzgombnyomásig. A kinagyított részben bármely országon megnyomva a gombot a mellette levő ablakban megjelenik néhány, az országra jellemző adat. Legfelül az ország neve (pontosabban terület neve, ugyanis a kisebb országokat összevonták, a nagyobbakat pedig felosztották kb. egyenlő területekre) látható, alatta pedig egy csík, amelynek csak a semlegeseknél van értelme, és azt mutatja, hogy melyik táborhoz húz és milyen mértékben. Az alatta található három diagram jelentése a következő: az első a terület hadseregének nagyságát, erősségét jelenti; a második az ipari fejlettséget (minél nagyobb, annál gyorsabban épít hadat); a harmadik a politikai befolyásának erősségét jelenti. Végül ez alatt pedig egy rövidített szöveg tájékoztat arról, hogy mit fog tenni a kör végén az ország. Ha a nagyított képernyőn egy saját országon megnyomjuk kétszer a gombot, a saját ikonsorunk mellett megjelenik egy kis nyíl, melyet föl vagy le mozgatva választhatjuk ki és a tűzgombot megnyomva aktivizálhatjuk az ikonokat. Az első ikonnal (ATTACK) támadást intézhetünk egy szomszédos ellenséges vagy semleges állam ellen. A másodikkal (SUPPLY) egy saját szomszédos országunknak szállíthatunk utánpótlást. Ha a segélyezett ország iparfejlesztésre van állítva (ld. később), akkor nagyobb mértékben fog nőni az ipara. A harmadikkal (ENFORCE) egy saját szomszédos területre vonhatjuk át teljes haderőnket. Tkp. ezzel mozgathajuk a hátországokból a frontra hadainkat, és ezzel egyesíthetjük erőinket egy nagy hadsereggé. A negyediknek (POLITICAL INFLUENCE) az elején jut fontos szerep. Csak semleges országokra alkalmazható, de ellentétben az előzőkkel (ezt nem csak szomszédos, hanem a világ bármely táján fekvő területekre. Ezzel azt érjük el, hogy növekszik politikai befolyásunk (ha az ellenfélhez húz, akkor az csökken), s ha eléri a csík a maximumát, akkor az ország harc nélkül átáll hadseregével együtt hozzánk.

Az első négy ikon használatakor a világtérképen a keretünkben megjelenik egy kis nyíl is, alul az info ablakban pedig kiíródik, hogy a tűzgomb megnyomásakor mely területre irányulna tevékenységünk. Nagyobb eredményeket érhetünk el, ha több országunkkal ugyanarra a területre irányozzuk cselekedeteinket. Azaz több oldalról támadunk, szállítunk utánpótlást, vonjuk össze erőinket, erősítjük befolyásunkat. Egyébként a "szomszédos viszony" fennáll még Alaszka és Kamcsatka, Brazília és Nyugat-Afrika és egyéb területek között is (ki lehet kísérletezni). Az ötödik és a hatodik ikont csak arra az országra alkalmazhatjuk, melyikkel kijelöltük a parancsot. Az előbbivel (BUILDARMAMENT) hadseregünket, fegyverzetünket építhetjük. Ez állítódik be a játék elején és akkor, ha rosszul akarunk valamit beállítani. Az utóbbival (BUILD FACTORY) az ipart fejleszthetjük, ami később jobb haditermelést von maga után. Nos, azt hiszem, minden fontosabb (és nem fontosabb) dolgot leírtam. Taktikai tanácsot nem nagyon akarok adni, hiszen úgy izgalmas, ha a két játékos magától rájön, mit alkalmazhat ellenfele ellen. Mindenesetre néhány tipp: a hátbatámadás hasznos lehet; sokszor nagyobb hadsereget is érdemes visszatámadni.

Fekete Tamás (PHECKY), Szántód

Plus4 sarok

SPY VS SPY 3

Hm... egy kis hozzáfűznivaló a leírásomhoz (CoV 13)

- A játékképernyő jobb oldalán — már kezdés előtt — lévő kis négyzetben megválaszthatjuk a játékosok számát, a szintet, az I.Q.-t és hogy a tengeralattjáró rejtve legyen-e...
- Az itt-ott található botok egy ásott csapda elfedésére szolgálnak, nem látszik a gödör, de ha valaki belelép...
- A tárgyak keresésében segít a térkép — a kis fehér pötty mi vagyunk, a 3 fehér téglalap a rakéta részei... amelyik képernyőn vagyunk, az villog kis négyzetként a térképen...
- Az elmenekülés módja: a rakéta (inkább itt torpedó (?)) 3 részét (2 fehér, 1 piros) megkaparintjuk és összerakjuk a tűz+jobbra v. balra, vagyis a tárgy használata funkcióval. Ezután keressük meg a tengeralattjárót (1.szinten ÉK-n, vagy DNY-n van...), ez azzal jár, hogy bemegyünk a tengerbe (?). Rövid 'séta' után bemászhatunk, de előtte még kiröhögjük szerencsétlen ellenfelünket, azután elúszunk...
- A szintek növelésénél nő az idő, de nagyobb a sziget + nehezebb a feladat (ezt fokozhatjuk az I.Q. és a 'rejtett tengeralattjáró Y/No' funkcióval is)???

THE JET (SIMULATOR 2.0)

Mivel a játék nem nehéz, csak a főbb funkciókat adom meg:
Az egyik (?) legjobb repülőgép-szimulátor, 3D Graphics... meg ilyesmi. Tehát a grafika/szimuláció az ún. 'nem semmi' kategóriába tartozik. Ja, van kazettás verzió is!!!
Betöltés után kiválaszthatjuk, hogy színes v. monochrome monitoron akarunk-e játszani. Ezután bejön a

1. DOG FIGHT
2. TARGET STRIKE
3. FREE FLIGHT
4. DEMO MODE
5. LOAD SCENARY DISK

menü. Az első 3 magától értetődő, a 4. a DEMO, az 5. na vajon mi??? Nos, a demo-ból a '**Run/Stop**'-pal lehet kilépni... de most nekünk az első 3 pont a lényeges, ezekkel választhatunk típust, majd egy újabb menübe lépünk:

0. Gyakorlás
1. 1 - könnyű... 9 - nehéz,

majd kiválaszthatjuk a géptípust:

1. F-18 (anyahajó támaszpont)
2. F-16 (szárazföldi támaszpont),

ezután pedig a fegyvereket:

1. AIM-5 (0...6)
2. AIM-7 (0...6)
3. AGM-65 (0...6)
4. MK-82 (0...6)
5. EXIT

A kiválasztás után nyomjuk meg az '5' billentyűt, kezdődhet a játék, íme a főbb funkciók:

'**P**' - pause
'**W**' - radar
'**C**' - a gép kívülről (irányítótoronyból)
'**R**' - célkör
'**RETURN**' - válogatás a fegyverek között
AGM-65
MK-82
M61
'**A**' - szintmagasság

Ja, akinek kell, felveszem, a Spy Vs Spy 3-mal együtt... **Simon Dénes**, (Jahny Manow), Bp. XIV.Thököly út 146/B. 1145

JET SIMULATOR

(Tarsoly László, Budapestről ugyancsak a szimulátorokat kedveli, nézzük a JET-et egy másik változatban — CoVboy)
A játékot PIGMY konvertálta át Plus/4-re. Szerintem a Flight Simulator II. után ez a legjobb repülőgépszimulátor, amellyel eddig találkoztam erre a gépre.
Az irányítási funkciók egyébként benne vannak a DIRECTORY-ban is, a '@' billentyű szerepére nem jöttem rá (NEXT TARGET).
A játék 1 lemezoldalas, betöltés után megkérdezi a repülőgép típusát:
1) F14 (TOMCAT) - itt repülőgép-anyahajóról lehet felszállni;
2) F16 - szárazföldi repülőtérről;
Ezután be kell állítani a küldetés típusát. Ezt nem írom le, mert nem volt kedvem lefordítani. Mindenki kikísérletezheti magának (He-He!).
Ezt követi a nehézségi szint:
'**0**' - gyakorlás
'**1**'-'**9**' - Próba szerencse!
Ha másik üzemmódot választottunk, mint ami a tárban van, akkor némi (!) töltés után bejön a kívánt mód.
Ha ez is megvolt, a bombák és a rakéták számát állíthatjuk be, a küldetésnek megfelelően.
Ezután jön a játék.
Baloldalt láthatjuk a sebességet mutató műszert. A sebességet hangsebességben (MACH) méri a gép. Jobboldalt találjuk a magasságmérőt.
A billentyűk kiosztása a következő:
Az '5' billentyű után megnyomva:
'**T**' - előre nézet
'**B**' - hátra nézet
'**F**' - balra nézet
'**H**' - jobbra nézet
'**G**' - lefelé nézet
Az '5' billentyű nélkül:
'**T**' - gép döntése előre (süllyedés)
'**B**' - gép döntése hátra (emelkedés)
'**F**' - balra fordulás
'**H**' - jobbra fordulás
'**G**' - kormányerők nullán
'**C**' - A toronyból nézhetjük a gépet, különböző nagyításokban, melyet az '**Y**'-nal lehet növelni, és az '**N**'-nel tudjuk csökkenteni. Léptékei: 1X, 2X, 4X, 8X.
'**CTRL**' + '**G**' - Ezzel engedhetjük ki, illetve húzhatjuk be a futóművet. A futómű állapotát a 'GEAR' felirat jelzi: 'DOWN' - kint, 'UP' - bent;
'**CTRL**' + '**B**' - Ha leszálltunk, ezzel lehet teljesen lefékezni. Állapotát a 'BREAK' felirat jelzi: 'ON' - bekapcsolva, 'OFF' - kikapcsolva;
'**+**' - motorteljesítmény növelése
'**-**' - motorteljesítmény csökkentése
'**L**' (csak F14-nél!) - A katapult kioldása. Amíg ez nincs, addig repülés sincs!
'**CTRL**' + '**E**' - katapult (toronyból nézve érdekes!)
'**W**' - radar ON/OFF
'**A**' - Harci indikátor, néha célkereszt, egyébként csak emelkedési skála a képernyőn.
'**RETURN**' - válogatás a fegyverek között
'**SPACE**' - TŰZ

Felszálláshoz adjunk max. motorteljesítményt, és már lehet is RAP-ülni...
Tökmindegy, hogy gyakorlásnál milyen meredeken érkezünk, lezuhanni nem lehet.

BOMBY ADVENTURE

A program kazettán is megvan, 1 file-os. Kezdésnél egy ház előtt állunk. Egy 'NÉZ KAPU' után megtudhatjuk, hogy ezt ugyan nem nyitjuk ki, tehát 'K'. Ejnye, bejnye! Hát nem felrobbantunk! Először 'DOB NITROGLICERIN', majd utána 'K'. Az utcán vagyunk. Úgy látszik Ede erre járt, mert hatalmas lábnyomok vannak a porban. (No de ki az az Ede?). Északra menve egy kutya gyomrában tehetünk látogatást, de nem erre vezet az út, tehát 'K'. Egy roncstelepen vagyunk. Itt egy lerobbant autó van. Vizsgáljuk meg (NÉZ AUTÓ). Csak az ülés és a fényszóró maradt épségben. (NÉZ ÜLÉS) Egy aktatáskát találunk, és egy 'NYIT TÁSKA' után egy elem boldog tulajdonosai lehetünk. (NÉZ FÉNYSZÓRÓ) Az izzó még jó benne, tehát azt elvisszük (CSAVAR IZZÓ), majd 'É'. Bokrok között sétálunk. 'NÉZ'zük csak meg a bokrot! Nicsak! Egy darab kötelet találtunk! Menjünk vissza a ház elé (D, DNY, NY), majd ismét 'NY'. A ház nyugati falánál állunk. Az itt lévő csákányt fel is vehetjük. (MÁSZIK FAL) után a gép azt az üzenetet vágja a fejünkhöz, hogy nem nagyon emlékeztetjük őt a pókemberre, tehát ne kísérletezzünk, inkább 'NY'. Kryx sátrában vagyunk. Különböző szövegeket lehet tőle hallani. Van itt egy márka és egy háromszorsült. Mindkét tárgyat fel lehet venni, és a 3X sültet meg is lehet enni (ESZIK), de a márka már rágósabb. Kryx pedig még él. Megpróbálhatjuk megölni, de ha van elég erőnk (200-nál nagyobb), akkor egy 'DOB KRYX' után orbitális pályára állítjuk. Egyébként, ha egy ellenséget megöltünk (nem dobtuk ki az űrbe), akkor meg is lehet enni (Fogadjunk, hogy CoVboy most azt írná ide: 'Kannibálok - CoVboy') (**Igazad van. Kannibálok! — CoVboy**), és nő (férfi) tőle az erőnk. Menjünk ki, majd nézzük meg a lépéseink számát (ERŐ). Ha most páratlan, az a jó, ha nem, akkor

irassuk ki mégegyszer az erőt, majd 'É'. Ha másként jönnénk ide, akkor egy Atari ST zuhan elénk, és szívünk nem bírja tovább... Ha baj nélkül megérkeztünk, és a következő lépés nem 'É', akkor ismét jön az Atari, tehát 'É'. A csirkeudvar ajtaja előtt állunk, bokrok nőnek (már megint bokrok) az ajtó előtt. (VIZSGÁL BOKOR) A gép (Bomby) szerint törni kell egy ágat (vandál, környezetrongáló, anarchista, huligán, vadállat stb!). Most 'TÖR ÁG', majd megtudhatjuk, hogy van egy tompa végű botunk. 'NYIT AJTÓ', majd 'É'. A csirkeudvarban vagyunk. Itt van Marci (a BVSC kosarasa), és egy kereszt van nála. Öljük meg, és vegyük el (fel?) a keresztet (Marcit meg is lehet enni). Visszafelé páros lépésszámmal lehet átjutni az Atarin.

Ha a ház elől dél felé megyünk, Rákospalotán bolyonghatunk egy (kettő) jót. Bolyongjunk addig, amíg el nem érünk Ko-ko házához (BE). Bent egy láda és 1 (azaz egy) db. +(nem meg hanem plusz)4 hever (gy.k. áll, vagy található). (NYIT LÁDA, VIZSGÁL (gy.k.: NÉZ) LÁDA) Egy gumit találtunk (nem, nem olyat!). Próbálkozzunk valami egészen mással. (CSINÁL ZSEBLÁMPA, SZÓL ISTEN SEGÍTSÉG) Isten szerint a vakondok(ok) metrót építenek, tehát 'TOL LÁDA'. Most már akár 'LE' is mászhatnánk a metróba. Jééééé! Ez nem is metró, hanem egy labirintus. Tehát ismét bolyonghatunk egy (most nem kettő, hanem három) kicsit. Némi (pár napi) szédelgés után egy pinceajtóhoz érkezünk. Itt szükség lenne a pincekulcsra, de az nincs. A listában mindenki kedvére átírhatja a tárgyak hollétét (úgy fejből azt hiszem, hogy 10000-től kezdődnek). Ha átjutottunk az ajtón, ismét bolyonghatunk egy keveset a házban...

A GAME célja Bomby megölése és a pincében raboskodó Amigások kiszabadítása. A tompa végű botot Kosír késével lehet kihegyezni, és ezzel kell áthatolni a Bomby testét védő sűrű IC-rétegen.
Az erő az 'XY' változóban tárolódik (tetszés szerinti).

Szerintem Bomby programvédelme nem lett a legjobb (**Tarsoly László**, Budapest).

ROBIN OF SHERWOOD

Talán ez a legjobb Adventure Plus/4-re, Pigmy jóvoltából. A grafikája a BORROWED TIME-on és a TASS TIME-on is túltesz! (A torokköszörülésnek nincs helye, mert tényleg jobb!)
Íme a játékhoz egy tipphalmaz:
Kezdésnél a börtönben sínylődünk néhány rabbal együtt. Beszéljünk velük (TALK PRISONER). Nem óhajtottam fordítani, tehát a beszéd témáját fedje jótékony homály (valami olyasmi, hogy segítsünk nekik, és öljük meg az őrt...). Másszunk fel rájuk! (Igen, a rabokra!) (**Nem rabnőkre? — CoVboy**) A rácsot láthatjuk közelről. Várjunk addig, amíg egy őr (GUARD) meg nem jelenik a rácsnál, rántsuk le a földre (GET ANKLE). Egy alélt őr csak egy ideig alélt, tehát fojtsuk meg. Kilehelte a lelkét (meg a reggelijét a képünkbe), tehát kutassuk át (EXAMINE GUARD). Egy kardot találunk nála (GET SWORD). Most megszökünk a börtönből. A retesz beszorult, de egy 'MOVE BOLT' után már kinyithatjuk a rácsot (OPEN GRATING). Most már ki is mászhatunk (CLIMB GRATING). Ha esetleg a rabok ledobnának a hátukról (ilyen is megesik), nyugodtan másszunk vissza (gy.k. CLIMB PRISO). Ha épségben kijutottunk, valami olyan szöveget kapunk, hogy a katonák futó lépteinek hangját halljuk, és eldobjuk a kardot. Menjünk ki az ajtón (GO DOOR). A várudvaron vagyunk. Két ajtó is van itt. Balra (LEFT) visszakerülünk a börtönbe, jobbra (RIGHT) a játék végét szemlélhetjük meg. Válasszuk a középső utat (GO BATTLEMENT). Valahol a várfalon vagyunk. Irány az ajtó (GO DOOR). A vár belsejében vagyunk. Mehetünk balra és jobbra, valamint fel. Fent szintén balra és jobbra lehet menni. A négy ajtó közül egy mögött a vár ura található, egyben egy kincsesláda, egyben pedig Lady Marian. A negyedik szoba üres. Marian szobájából 'GO WINDOW', *és már ki is szabadultunk a várból. Innen* kezdve bolyonghat mindenki kedvére az erdőben. Abban a várban, ahol egy szobor van a várudvaron, ott fel lehet mászni a szobor fejére. A szemét megvizsgálva (EXAMINE EYE) száz azaz száz aranyat találunk. A vízesés mögött (GO WATERFAL) találkozhatunk az erdei vadásszal. Itt vehetjük fel a nyilas tegezt, az íjat és egy botot. Ellátogathatunk Stonehengebe, valamint a kereszteslovagok táborába. Találhatunk egy bezárt ajtajú várat, találkozhatunk az adószedővel, Little Johnnal, valamint láthatunk egy elhagyatott táborhelyet is... (**Tarsoly László**, Bp.)

FOOTBALLER OF THE YEAR

A 7.számban közzétett leírás hatására kitört rajtam a Footballer of the Year mánia. Az útmutató valóban hasznosnak bizonyult, hisz csekély fél óra alatt megtudtam, hogy a prg-ot nem lehet RESET-tel kivágni. Ekkor azonban kitisztult a fejem, mint savas eső után a felhős égbolt (**Ez valami új arab közmondás? — CoVboy**), majd derengeni kezdett az értelem fénye, megvilágítván ezzel a józanság kapuját: Mi lenne, ha nem a leírást a szem előtt tartva mennék végig rajta? (Így a billentyűzetet is látnám ráadásul).
Mondanom sem kell, ez néhány óra, és aszpirin után elsőre sikerült. Ezúton szeretném közölni tehát a +4-es kollégák megtört (de nem megfogyott táborával észrevételeimet, mely egyrészt betömi a leírás megdönthetetlen érveinek falán tátongó lyukakat, kétrészt csökkenteni fogja a gyógyszertúladagolásban elhunyó nem analfabéta homo sapiensek számát, háromrészt pedig, de nem utolsó jóra, erős lökést ad a Mr. Aranykétballáb cím eléréséhez a prg. sötét útvesztőiben.
Tehát kiegészítések, tanácsok (tömések, ahogy a költő mondja — a költő)

1. Kupákba ne szálljunk be gólkártyával (ha kevés van), mert csak 1500 Fontot kapunk a győzelemért;
2. Ha van mit a tejbe aprítanunk, azt ne mind gólkártyákra aprítsuk, ahogy a fáma írja, hanem hagyjunk meg 1000-2000 Fontnyi alaptőkét, amit "szerencsekerekezzünk el", hiszen itt 10-11 esetben nyerünk, 8 esetben nem. Ez azonban hosszabb távon jön be (ehhez kell a tőke), tehát rendszeresen kell ezt művelnünk; minden héten kétszer merítsünk a szerencse kosarából (aki mer az nyerit). Ezzel sok pénzt és gólkártyát nyerünk, ez utóbbi azért fontos, mert állandó szinten tartja kártyatartalékunkat (ld. 5. tanács), valamint ez

2.5. feleslegessé teszi az átigazoló kártya vásárlását, mert ilyet is gyakran fogunk nyerni.

3. Törekedjünk arra, hogy Excellent-ek legyünk, így kevésbé/nem érint később STATUS pontjaink csökkenése, és így van a legnagyobb esélye annak, hogy szezon közben átigazoljanak;
4. Ha gólkártyáink száma meghaladja a 100-at, akkor csoda történt, mert ilyenkor átpörög, mint egy szép virágos magnó számlálója 999 után 1 csillagos nyári estén, tehát 0 (sőt 000) db. gólkártyánk lesz;
5. (FŐTANÁCS)
   Kezdjünk az 1.osztályban, mert így lehet a legtöbb pénzt szerezni:
   Pénzt csak szerencsekártyára költsünk (itt is 200 Font), a magas fizetést megkapjuk, ne szálljunk be meccsre gólkártyával, hagyjuk a csapatunkat kiesni (kirúgni úgysem fognak, max. átigazolni), és így szezon végére 1 csomó pénzünk és gólkártyánk lesz. Tegyünk így a 4. osztályig, vagy amíg össze nem gyűlik 50-60 gólkártya, és kb. 100.000,- Font készpénz (legrosszabb esetben is u.a. mintha a 4. osztályban kezdenénk, csak pénzünk is lesz). Ezután kezdjük el boldogítani a csapatunkat, segítsük győzelemre a bajnokságban, és így feljebb léphetünk 1 osztályt. Meg se álljunk az 1.osztályig (gólkártyáink száma valószínűleg nem fog csökkenni).

5.1. Ha a Superligába bekerülünk, nem lehetünk az év játékosa (nekem sose sikerült legalábbis), de itt nem is választanak be a nemzeti válogatottba (ilyen csak az 1. osztályban történhet meg velünk). Szerencsére itt nem, ugyanis:

5.15. Vannak néha a prg-nak ilyenkor gyenge pillanatai, melyek csak a nemzeti büszkeséggel telített érzelmi túlcsordulásnak tudhatók be: Ilyen esetekben néha több mint 100 'gólhelyzetet' kell kihasználnunk (súlyozunk le 1 billentyűt, és 5 perc múlva véget is ér a helyzetözön).

5.16. A Superligában nem lehetünk elsők;

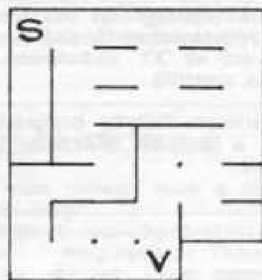
5.2. A Footballer of the Year *cím elérésére* az 1. osztályban van a legnagyobb esélyünk. Ha megszereztük a címet, melegen congratulálnak, és ünnepélyes keretek között nem történik semmi, vagyis gombnyomásra kezdődik 1 újabb szezon (a reset sem hoz átütő sikert);

5.3. Gólt tudunk szerezni: miután eldöntöttük, *beszállunk-e a meccsre gólkártyával*, a gép kiírja, hogy nyomjunk le 1 billentyűt. Nyomjuk le a 'HELP'-et. Ebből csak a 'H' és az 'L' az érdekes betű: A 'H' hatására továbbmegy a prg., megkérdezi, hogy merre lőjünk, az 'É'-nél nem történik semmi, várakozunk tehát, majd az 'L'-re ellövi balra, és minő

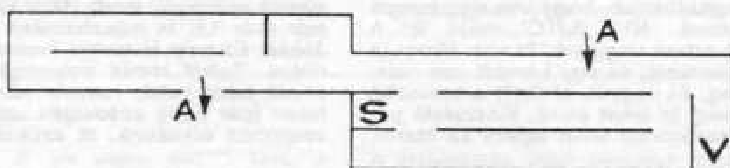
csoda, a labda a hálóban landol, tehát az 1.lövés biztos gól. (Ha az 'E'-vel nem várakoznánk, hanem rögtön lőnénk (tökmindegy merre) pl. F1 (GRAPHIC), akkor a kapus vetődve hárítana.)

Mellékelek még pár térképet, melyek segítségével könnyedén végig tudnak menni az adott játékon Plus/4-es társaim.
(**Somogyi Tamás**, Tata)

Időutazó



Elvarázsolt kastély



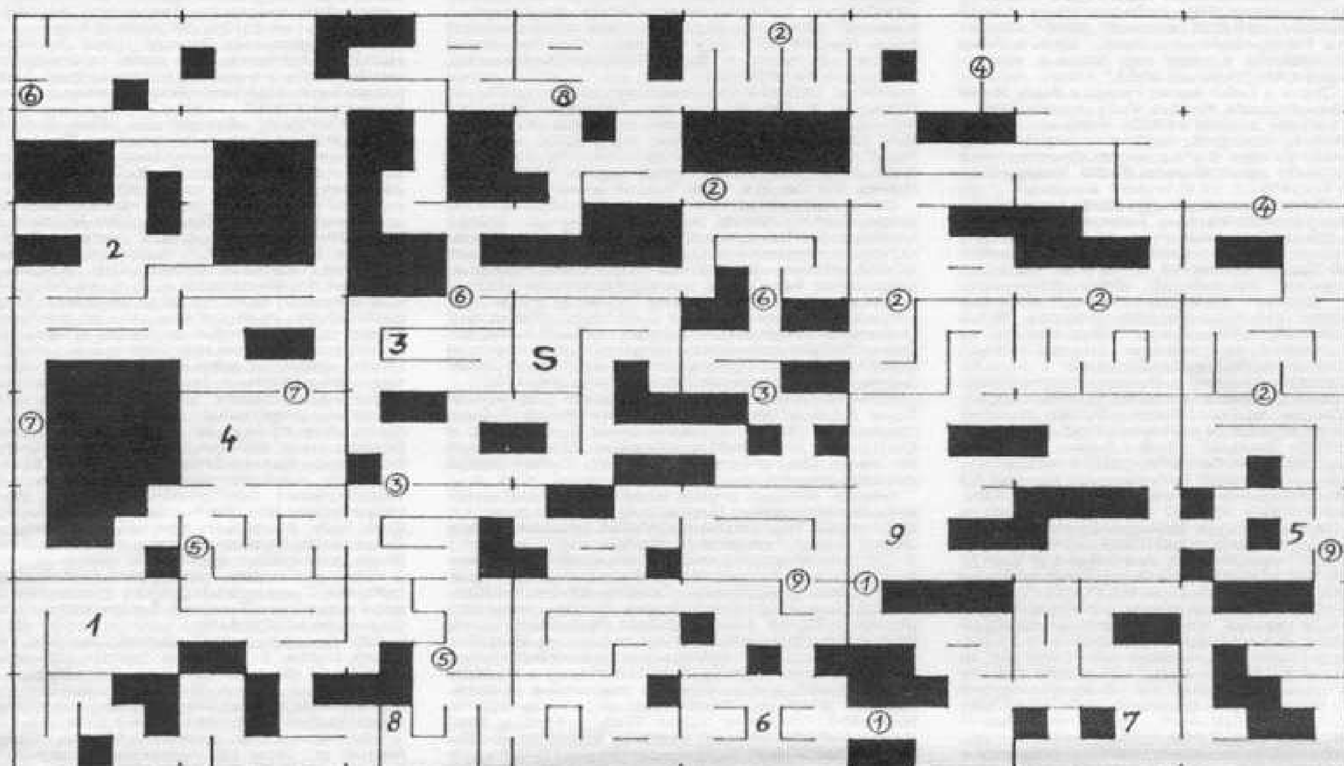
S – Start
V – Vége
X – Ezt kell megszerezni

Starlite 1

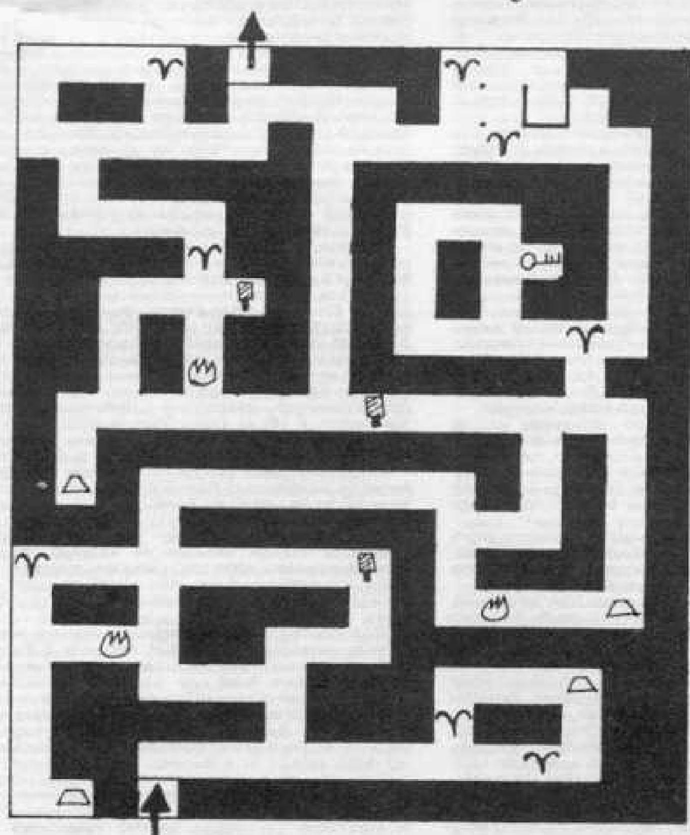
Enigma

①–⑨ ajtók

1 – 9 kulcs S – START

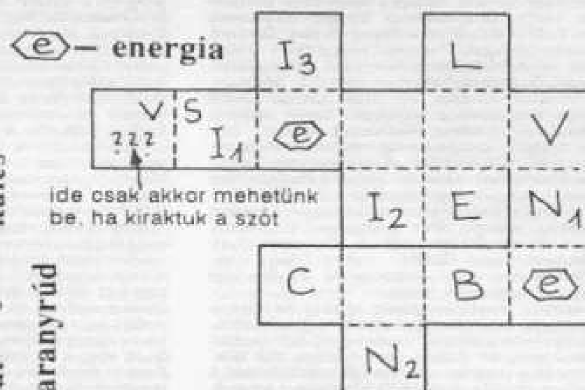


Kísértet kastély



– madár – gránát – kulcs – tűz – aranyrúd

Invicible



Kázmér a macska

START		ESŐYESEK		KULCS
				KENYÉR
KOLDUS				
		BÁNYA	EGÉR FOGSÁG	PALOTA

Srácok segítsetek! C64-re ill. C128-ra zeneszerkesztő (pl. Rockmonitor, Enhanced Sidplayer stb.) és MIDI programokat, valamint midi interface-t vennék. Listát kérek, köszi! **Varga Ákos**, Budapest, XI.Menyecske u.37. 1112

C64-es és AMIGA programok cseréje, valamint üres lemezek eladók (5.25", 3.5") original. Keresek grafikusokat LOGO-k rajzolására! Jelentkezzetek! Küldjetek munkáitokból! **Tanos Krisztián** from ISCH CREW, Budapest, XX. Kossuth Lajos u.36. V/59. 1204

Keresem a következő programokat C64-en, kazettán: Robocop, Impossible Mission, Test Drive, valamint szöveges és rajz prg-ot. Megvételre v. cserére. **Laszlo Norbert**, Dunaharaszti, Kabók Lajos u.21. 2330

Keresem a Pet Speed, Austro Comp., Simon's Comp nevű BASIC fordítókat egyben, vagy külön is. Címem: **Poacher Norbert**, Mór, Futár u.8. 8060

Keresem C64-re a Laser Squad Paradise Valley részét kazettára. **Bokodi László**, Mohács, Virág utca 21. 7700

Keresem kazettán a Super 64 MON c. prg-ot. Jó lenne a PROFI ASS is, de ahhoz kellene leírás (lehetőleg magyar nyelvű, de nem baj, ha angol). Cserébe pénzt vagy más prg-okat adnék. **Majoros Endre**, Budapest, XI. Fehérvári út 78. 1119

Keresek C64-re (kazettára!) digitalizált demo-kat, és utántöltős programokat. Csere is érdekel! Keresek még freescape-szerkesztő programot és Adventure Building System-et, Graphic Adventure Creator-t. Válaszborítékot kérek! **Fehér Tamás**, Szentendre, Egresi út 29. 2000

Hy Everybody! Keresem az alábbi programokat (kazettára): Graphic Adventure Creator, Adventure Building System, Pro Adventure Writing System, Rallye Ost Africa, Sim City, Új Vadnyugat 2, Box Manager és bármilyen adventure vagy manager program érdekel. FINTA-SOFT, Ecseny, Kossuth L.út 252. 7457

C64-re **kazettára** keresem a Caveman, Ugh-Lympics, Barbarian Games, Alternative World Games, Graphic Adventure Creator, Adventure Building System, Shoot'em Construction Kit prg-okat és bármilyen DEMO-szerkesztőt, működő SAVE opcióval. **Wolf Péter**, Budapest, IX.Börzsöny u. 2/B. 1098. Tel.: 1785-586 (14 óra után)

C64-re keresek szimulátor és felhasználói prg-okat. No lamers Contact! Minden levélre válaszolok! Stüszi, Villány, Bajcsy Zs.u.2. 7773

Keresek bármilyen magyar szöveges kalandjáték-szerkesztőt, keresem az X-THE ADVENTURE-t és más kalandjátékokat. Ezek megvannak: Új Vadnyugat 1,2, Bosszú, Időrégész, X-THE ADVENTURE. Mindezt kazettán. **Meleg Tamás** (TWS), Budapest, XIX. Dobó K.u.11. 1191

Keresem C64-re a Double Dragon 1-2-t és a Back to the Future 1-2-t kazettán. Válaszboríték nem szükséges! **Juhász Ferenc**, Gyömrő, Liszt F.u.27. 2230

Keresem a Pirates, Neuromancer, The Untouchables című programokat C64-en, kazettán. Darabjáért 100,- Ft-ot fizetek. (**Are you sure? — CoVboy**) Ugyanitt színvonalas lemezről átírt programok (kb. 50-60 db.) cserélhetők. Válaszboríték esetén listát küldök. **Vanyus Gábor**, Győr, Arany János út 22. 9021

C64 kazettára keresem a MARIO-VARIO c. programot + kazettára programnyilvántartót, ami rendezés, törlés, printer menüvel rendelkezik! (Nem BASIC-ben!) + program-csere. **Farkas Gábor**, Hatvan, Horváth Mihály út 3. 3000

C64-re magnón utántöltős programokat vennék olcsón. Lehet felhasználói program is. **Ganyecz György**, Esztergom, Móricz Zs.15. 2500

Keresek C64-re kazettán bármilyen zene- vagy demoszerkesztő programot. Továbbá megvételre keresem kazettán az alábbi programokat: Tomcat, Superman, Scooby-Doo, Buffalo Bill's Rodeo Show, Pirates, Garfield, Dizzy I, Ocean Ranger, Tom & Jerry, Duck Tales. Felbélyegzett válaszborítékot a következő címre kérek. **Lengyel Ágnes**, Ózd, Vöröshadsereg u.17. 2/2. 3600

C64 tulajdonosok! Keresek szimulátor, szerep, kaland és pankrációs programokat kazettán. Csere érdekel. **Kocsardi László**, Kisújszállás, Piac utca 2. 5310

C64-re a legújabb programokkal rendelkezem kazettán. Felbélyegzett válaszboríték ellenében listát küldök, csere esetén listát kérek. Keresem a jobb szimulátorokat. **Baksa Tamás**, Zalaegerszeg, Ságodi út 121. 8900

Keresem a King's Bounty kazettás változatát, ugyanitt C64-es kazettás játékok: Rick Dangerous 2, Pirates, Gunship, Iron Lord, Stealth Fighter, Dynasty Wars, Teenage Mutant Hero Turtles, Puffy's Saga stb. Válaszboríték! Minden levélre válaszolok! **Jászberényi Péter**, Kaposvár, Hegyi u.3/A. 7400

Saját fejlesztésű másolóprogramot ajánlok fel C64-re kazettás egységgel rendelkezők részére. Nagyon olcsón. A másoló az összes <-L töltésű, valamint V-SAVE és ABC turbó elötöltésű program másolására alkalmas 242 blokkig. Másolás után a program elé nem kell turbót tölteni! A másolat LOAD-ra tölt. Ugyanitt 1500 prg., csere lehetséges! Válaszborítékra szükség van, mindegyikre válaszolok! **Enyedi János**, Nagykanizsa, Oswald út 23. 8800

Hi Guys! Keresem C64-re a következő prg-kat: Graphic Adventure Creator, Adventure Building System, Annals of Rome, Professional Adventure Writing System, Times of Lore. Cserébe más prg-kat (demo, játék, user) tudok adni! **Goga Attila**, Salgótarján, Dimitrov út 28/b,8. 3100

Keresem C64-re a Tir Na Nog, Impossible Mission II, Water Polo és a Bosszú c. programokat kazettán. **Sallai Gábor**, Várpalota, Felsőinkám u.6. 8100

Keresem a következő programokat C64-re kazettán: Battle Chess, Neuromancer, Impossamole, Stealth Fighter. **Likár Imre**, Baja, Magyar u.16. 6500

Segítség! Vennék, vagy cserélnék C64-es programokat kazettán! Vennék: Elite A/B-t, Test Drive I-III-t 50,- Ft-ért, Hostages-t, Total Eclipse-t, Grand Prix Circuit-t, Batman the Movie-t, Darkside-t 80,- Ft-ért, Joan of Arc-t, Pirates-t 90,- Ft-ért, valamint Neuromancer-t, Bard's Tale I-III-t 100,- Ft-ért/db. Kazettát adok! Csere: Kb. 500 programom van. Budapestiek jelentkezését várom! **Jávor József**, Budapest, XVII. Kis u. 3. II/11. 1173

C64-re színvonalasabb programokat cserélek kazettán. Keresem az Adventure Building System-et, a Graphic Adventure Creator-t, a 3D Construction Kit-et és a Ferrari Formula One-t. Elsősorban a manageres, a stratégiai, a kaland és a szimulációs játékok érdekelnek. **Máté Gergely**, Balatonalmádi, Baross út 50. 8220

Keresem C64-re kazettán az alábbi programokat (csere is érdekel): Carrier Command, Elite, Sim City, Neuromancer. Megvan a Dark Side, Total Eclipse, Impossible Mission, Tusker, The Dambusters, ACE 2, Prohibition, Spitfire '40, Italia '90... **Majoros László**, Budapest, XXI. Kossuth Lajos u.116. 1212

C64-es játékokat cserélek kazettára. Pl.: USS John Young, Midnight Resistance. Kb. 50 db. lemezes játék + régebbiek, de a választék bővül. Listát küldök, válaszborítékért! Budapest IX. Mihálkovics u.14. 3/7. 1091

C64-re keresem az Új Vadnyugat 1-2-t és a Bosszút. Cserébe elküldöm az Out Run-t, a Paperboy-t és a Top Gun-t. **Sallay Szabolcs**, Boglárlelle, Csokonai u.9. 8630

C64-es játékprogramokat és demo-kat adok, vagy cserélek kazettán. Listát válaszboríték ellenében küldök. Utántöltős programok is kazettán, pl.: Destroyer, Stealth Fighter, Hammerfist, Summer Olympiad stb. **Rudlof Csaba**, Tatabánya, Erdész u.32. 2/6. 2800

C64 kazettások figyelem! Szuper kazettás elosztó rendszert ajánlok fel mindenkinek, nagyon olcsón. Saját tervezés! LED kijelzéssel, 3 magnó csatlakozási lehetőséggel. 2 magnó esetén nagyon megkönnyíti a másolást, gyorsítja a prg-ok átvételét. Válaszborítékot kérek. Ugyanitt 1200 prg. csere alap. Sok friss töréső lemezes prg. (kazettán). **Rudolf Zoltánné**, Nagykanizsa, Andrejka út 8/A. 4/2. 8800

C64-re kazettára keresem az Időrégész II, Új Vadnyugat III, Sim City, Graphic Adventure Creator és Adventure Building System című programot. Keresem a CoV 1,2 számát. Ha valamelyik prg. megvan, küldd el. Tudok adni: Shoot'em Up, Ninja I (1-6), UV 1-2, Bionic Commando 1-3 stb., valamint több mint 400 POKE. **Szabó Balázs**, Solt, Rév út 5. 6320. Poke-ért válaszboríték!

C64-esek figyelem! Keresem kazettára a Dan Dare I-II, Exolon, Garfield, Shinobi, Bosszú, Új Vadnyugat I-II, Süsü a sárkány, The Newzealand Story, Fighter Bomber, Annals of Rome c. programokat. Csere is szóbajöhet! Több, mint 300 programom van, valamint POKE kódok, térképek, játékleírások. **Vass Viktor**, Isaszeg, Alkotás út 4. 2117

C64-es programok cseréje kazettán. Csak új, színvonalas programok, pl.: Midnight Resistance, Deliverance, Wings of Fury, Turrican, Atomic Robokid stb. Csere hasonló színvonalas programokkal. Keresem a Street Rod című programot. Válaszborítékot kérek. **Gégény László**, Mátészalka, Kozma Ignác út 6. 4700

Keresem C64-re kazettára a következő programokat: Super Monaco GP, Final Fight, Total Recall, E-Swat, Golden Axe, Heroes of Lance, Street Rod, Blades of Steel, The Untouchables. Cserébe Myth, Midnight Resistance, Days of Thunder, Tusker stb. Esetleg pénzért is. **Czako István**, Mátészalka, Wesselényi u. 7. 4700

Keresek stratégiai prg-kat kazettán, ezenkívül a HVB helikopterszimulátort. Megvan a Ghostbusters I-II, Barbarian I-II, Total Eclipse. Listát kérek és küldök. **Skrlyik József**, Hatvan, Horváth M.22. 3000

C64-re keresek programokat, csak kazettán! Keresem: Pirates, Tusker, Turrican, Cabal, Back to the Future II-III, Total Eclipse I, Windwalker. Cserébe adnám: Vendetta, The Untouchables, World Trophy Soccer, Impossible Mission II, Fighter Bomber, Zombie, Rick Dangerous II, Dizzy II, Total Eclipse II, Last Ninja III (preview), Raid Over Moscow és mások. Felbélyegzett válaszborítékot kérek a következő címre: **Péter Zsolt**, Miskolc, Tapoly u.10. 3528

C64-esek! Kazettán utántöltős programokat cserélek. Megvan: Hawkeye, Time Machine, Castle Master, Hammerfist, Microprose Soccer, Dizzy 3, Running Man, Vendetta, Pirates. Keresek bármilyen szimulátort és 3D-s játékot! **Risa Róbert**, Tápiószecső, Révai u.13. 2251

C64-es programcsere kazettán! Sok utántöltős programom is van. Keresem: Tai Pan, Summer Camp, minden kalandjátékszerkesztőt és bármilyen stratégiai játékot. Cserébe tudpom adni a Trans World-öt, Sim City-t, Pirates-t kazettára. Listát kérek és küldök. Címem: **Tankó Barnabás**, Bicske, Munkácsy 33. 2060

C64-es kazettások! Programokat cserélek. Kb. 1500 program a készlet. Utántöltős programok is, pl. Midnight R., Shadow W., Myth, Test Drive I, Weird Dreams, Batman the Movie stb. Csak válaszborítékért megy lista. **Parkányi Gergő**, Pécs, Zója u. I/a. 7624. Tel.: (06-72) 30-736

Hai C64-esek! Szuper, Hiper, Mega, Giga programok nagy választékban, köztük utántöltősek is, pl.: Fighter Bomber, Vendetta. Keresek egy Elite traineres változatot! Vennék olcsón használt 1541, 1541/II flopy-t. Írjatok! **Farkas Szabolcs**, Velence, Kinizsi u.16. 2481

C64 kazettások figyelem! Programokat cserélek. Van jónéhány szuper lemezes programom kazettán, pl.: Myth, Stealth Fighter, Last Ninja 1-3. A válaszborítékkal ellátott leveleket a következő címre küldjétek: **Fenekes Erik**, Százhalombatta, Rózsa Ferenc út 77. II/6. 2440

C64-esek figyelem! Szuper játék és felhasználói, demo programok cseréje kazettán és lemezen. Lemezen minden menő program megvan. Olcsó original 2 oldalas lemezt is vennék! 1 év garanciával rendelkező magnó C64-hez 2000,- Ft-ért (Audiotoni). **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő út 19. 8749. Tel.: (06-93) 18-481

C64-es programok cseréje. Pl.: A Bosszú, Új Vadnyugat I-II, Hostages, Rambo III, International Karate 2, és régi v. új játékok. Keresem: Spiderman, Vendetta, Back to the Future, Gunship, Test Drive, Desert Fox, Elite, Hypaball, Fighter Bomber, Test Drive 1,2,3, Grand Prix Circuit, Dragon Ninja, Top Gun, Myth, Dizzy I-II-III. Csak kazettán! Bp. Tel.: 2520-618 (**Balogh Ildikó**) Hívjatok!

C64 kalandkedvelők figyelem! Keresem az Új Vadnyugat II-t. Más szöveges kalandjátékért elcserélném a Bosszút, ill. Új Vadnyugat I-et. Ezenkívül keresem a Bosszú II-t. Ezenkívül keresem: Sim City, Neuromancer, Duck Tales, Deja Vu, Ghostbusters, Last Ninja I-II, Pitstop I-II. Cím: Bp. IV.Szigeti József utca 14. F/1. 1041, vagy telefon: 169-2815

C64 kazettások figyelem! A legújabb lemezes prg-k cseréje: Last Ninja III, Creatures, Sly Spy, Flimbo's Quest. Címem: **Vízhányó Mihály**, Kiskunfélegyháza, Semmelweis u. 28. 6100. Válaszborítékot + bélyeget kérek!

C64-re kazettára programokat veszek (nem túl drágán), esetleg cserélek. Keresem: Test Drive I-II-III, The Last Ninja III, Defender O.T.C., Fighter Bomber és szimulátorokat is! Megvan pl.: Badlands, Puzznic, Vendetta, Moon Shadow, Rick Dangerous 1-2, Castle Master stb. Listát kérek és küldök. **Maradics Zsolt**, Győr, Győri út 84. 9012

C64-esek! A legújabb utántöltős programok kazettán! Egy kis ízelítő: Pirates, az összes nyári és téli olimpia, TEST DRIVE I-III, Defender O.T.C., Sim City, Chase HQ 2, Midnight Resistance, Hollywood Poker, Vendetta, Gunship, stb. Csere érdekel. Listát kérek és küldök. 1 file-osokkal kíméljenek. **Hajduska Péter** Tel.: Bp. 1554-479

C64-re lemezről átírt kazettás játékokat vennék reális áron. Keresem kazettán a Fighter Bomber, Grand Prix Circuit, Impossible Mission II, USS John Young programokat. Vennék még Cartridge-t, melyen legyen monitor, fejbeállító, turbó stb. Válaszborítékot kérek, és listát is! **Vadász József**, Gyöngyös, Mérges út 15. 9154

Utántöltős programokat cserélnék, esetleg vennék is. Ugyanitt 8"-os floppylemezek nagyon olcsón eladók. Írjál, vagy telefonálj!!! **Makai Csaba**, Budapest, VIII.Leonardo köz 1. 1082. Tel.: 1-335-264

C64 kazettán utántöltős prg-k nagy választékban. File-ok is. **Grolmusz Dávid**, Budapest, XIV. Füredi u. 52. 1144

C64-es programokat cserélek kazettán. Kínálatom: Turrican, Last Ninja II, Fighter Bomber, Hostages, Tusker, Myth, Új Vadnyugat I-II, Bosszú, Hawkeye, Driller, Total Eclipse, Armalyte, Turbo Outrun... és még sok hasonló program. Keresek Adventure, RPG, stratégiai, manager ill. bármilyen klassz programot kazettán. Válaszboríték nem fontos. Keressetek meg szolnoki 64-esek! **Veresegyházi Károly**, Szolnok, Fényes Adolf út 74. 5000

C64-re prg.-okat adok (ingyen), ill. cserélek kazettán. Pl.: USS John Young. Keresem: Test Drive-okat, Robocop (amelyiken nem csak 2 pálya van), Új Vadnyugat 3 (amennyiben megjelent). **Badacsonyi Norbert**, Bp. IX. Üllői út 119. I.em.23. Tel.: 1336068 (2-5-ig).

C64 programcsere kazettán! Listát és felbélyegzett válaszborítékot kérek. Nem gond, ha kevés programod van. Test Drive 2-4 (esetleg további verziók), Last Ninja 3 tulajdonosok előnyben! **Nagy Tamás**, Szombathely, Barátság út 7. 9700

CREATURES(!), Midnight Res., Rick Dang.1-2, IM's Super Off Road, Dizzy 2-4, Spiderman, Shadow Warriors, 3D Int.Tennis, Pinball Power, Gazza II. + 30 fociprogram C64-re magnón! **Kucsera Zsolt**, Tinnye, Bajcsy Zs.u.30. 2086 (bélyeg ellenében további lista!)

C64-re programokat cserélek kazettán, vagy akár adok is. Megvan: Vendetta, Sim City, Time Machine, Teenage Mutant Ninja Turtles, Robocop II, Hostages, Myth, Tusker. Keresem: Beach Head II, F-16 Combat Pilot, Laser Squad II, Carrier Command, E-Swat. Cím: **Kovács József**, Budapest, XIV. Szentmihályi út 15. 1144. Tel.: 1844-065

Commodore 64-en kazettán utántöltős programokat cserélek! (kb. 70 db.) Csere csak megfelelő cserealap esetén (min. 25). Eredeti angliai és amerikai játékokról készült poszterek, plakátok, katalógusok, reklámszatyrok, kitűzők széles választéka. Felbélyegzett válaszboríték nem hátrány. Keresem Test Drive 2 és Barbarian 2 utántöltősen! **Ádám Sándor**, Szolnok, Krúdy Gy.u. 114. 5008

C64-es programokat cserélek kazettán. Keresek Construction Kit-eket és más kalandjáték szerkesztőt kazettán, vagy lemezen. Felbélyegzett válaszborítékért listát küldök. **Kertész Zoltán**, Békés, Új u.6. 5630

C64-es játékprogramokat adok és cserélek. Válaszborítékért listát küldök. Pl.: Trans World, The Untouchables, Midnight Resistance, Myth, Test Drive I-III, Duck Tales, Vendetta és még sok színvonalas program. Csere esetén listát kérek. **Szabó Gábor**, Székesfehérvár, Rózsa Ferenc utca 1. 8000

Nálam első osztályú programokhoz juthatsz a legújabb stuffokból. Csere érdekel. Listát és válaszborítékot küldjetek. Ezt nem lehet kihagyni! **Bucsek Attila**, Dunaújváros, Gagarin tér 19. F/3. 2400

C64-es programokat cserélek kazettán. Keresem: Stealth Fighter, F-14 Tomcat, Sim City, Ghostbusters 2, Pirates, Art Studio, Test Drive II-III. Megvan: Fighter Bomber, Test Drive I, Simon's Basic, Graphics Basic. Kérésre listát küldök. Csere esetén listát kérek. **Steber Krisztián**, Bana, Dobi I.út 9. 2944

C64 programok kazettán. Válaszborítékért lista. Megvan pl.: Dizzy I-IV, Impossible Mission 2, Turrican, Time Machine. **Micsko Tibor**, Pápa, Vajda P. ltp. 22/a. 8500. Tel.: (06-89) 24-716

C64-es játékok cseréje kazettára. Lemezes programok kazettán pl.: Fighter Bomber, Last Ninja 1-2, The Untouchables, Hammerfist stb. **Kisbenedek Zoltán**, Kazincbarcika, Ságvári tér 2. II/9. 3700

Kazettás programok C64-re! Pl.: Annals of Rome, Destroyer, Laser Squad, Doomdark's Revenge, Microprose Soccer, Dizzy 4, Kick Off 2 stb. **Magyar Ferenc**, Nyíregyháza-Sóstóhegy, Jázmin út 7. 4481

C64-re programcsere lemezen és kazettán. A kollekció több, mint 1600 prg.-ból áll. Keresek bármely lemezes prg.-ot kazettára utántöltősen, valamint keresem a TV Sport Football, Super Star Soccer, Adidas C.Football, Gazza Soccer, Fighting Soccer, International Soccer, World Cup '90 című prg.-okat. Listát kérek és kérésre listát küldök. **Glazer Szabolcs**, Győr, Kun Béla ltp., Krausz 69. 9024

Hello C64-esek! Régi és új lemezes programok kazettás verziója nagy választékban az X-TRO-nál! Pl.: Golden Axe, Midnight Resistance, Total Recall stb. Cím: Jankovics Richárd, Budapest, IV. Attila u.120. 1047. Tel.: 1-690-739, vagy Kovács László, Budapest, IV. Liszt Ferenc u.19. 1041 (16 óra után!)

Lemezes programokat kazettán cserélek és veszek minden mennyiségben. Listát küldök és várok. **Ifj. Várkonyi Ferenc**, Csorna, Dózsa Gy.út 4. 9300

Itt a CIA Group! '90-es szuper és pocsék programok cseréje C64-en. **Löffler Tamás**, Budapest II. Szilágyi E. fasor 13/15. 1024. tel.: 1156-736 és **Horváth Ákos**, Budapest, XII. Rózsa u.19. 1124. Tel.: 1-559-368. Ez utóbbi címen még eladó egy Action Replay III Cartridge.

Hi Everybody! Szuper és kevésbé szuper prg-ok cseréje 64-en lemezen/kazettán! Megamega saját demoszerkesztő eladó! A játékokból: Dizzy IV, Xenomorph, F-16, az összes SSI féle RPG, Bard's Tale 1-4. Szuper '90/'91-es demo-k is szóba jöhetnek! Cím: **Horváth András**, Zalaegerszeg, Vigh I. u. 2/C. 3/15. 8900

Mindenféle C64 programot veszünk és cserélünk, kazettán és lemezen. **Rákos Csaba**, Hajdúböszörmény, Hunyadi krt.14. 4220 és **Tardi Tibor**, Hajdúböszörmény, Uzsok tér 27. 4220

Figyelem! C64-es játék, felhasználói és demo programok cseréje lemezen és kazettán. Kazettán a cserealapom kb. 1000 db. Lemezen majdnem minden menő program megvan. 30,- Ft/db-os áron vennék lemezeket. **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő út 19. 8749. Tel.: (06-93) 18-481 (du.17.00h után)

C64-esek figyelem! Programokat cserélek lemezen és kazettán egyaránt. A kínálatból: Robocop 2, Golden Axe, Atomic Robokid, BAT. Összesen 240 lemezem van. Válaszborítékért listát és tájékoztatót küldök. Cím: **Tombácz Zsolt**, Szeged, Déryné u.25. 6726

C64-es játékokat cserélek elsősorban lemezen, de kazettán is. Keresem a Captain Stark logikai játék leírását. **Hajdu László**, Budapest, IV.Szigeti József utca 17. 5/32. 1041

64 lemez

Adventure! Új, magyar nyelvű kalandjáték C64-re: QUEST FOR THE BEST I-II. Zenével és némi humorral. Ára: 150,- Ft. A cím, ahol megrendelheted: EXTENT, Nyírbátor, Zsák u.1. 4300

Keresem a Forma-I manager című programot, de nem a hibás változatot, ami 4-5 betöltés után lefagy. Keresem továbbá a Test Drive III-at (nem a Grand Prix Circuit-ot) és a Chuck Yeager's Advanced Flight Trainert, vagy bármilyen könnyen játszható repülőgép szimulátort. **Szilágyi Miklós**, Debrecen, Kosárfonó u.53. 4030

C64-re keresem a Pool of Radiance 6-ik oldalát és a sorozat többi darabját, de érdekelnének a Bard's Tale részei és a stratégiai játékok is. **Kiss Balázs**, Pomáz, Váci M.u.1. 2013

Keresem a RENEGADE másolóprogram hibátlan és teljes változatát, csak lemezen! **Agoston Lajos**, Ecser, Ady E.u.4/B. 3/4. 2233

Keresek C64-re floppyra szuper kalandjátékokat: Fish, Tass Times, Borrowed Times, Uninvited, Sunny Shine (működő verzióß), Neuromancer, Castle Master, Tusker. Akinek megvannak, minél előbb írjon! Csak csere érdekel! **Miklós Tamás**, Mosonmagyaróvár, Árpád út 8. 9200

C64-re keresem a King's Bounty-t, char. disk-kel, és minden régi és új RPG-t, akár pénzért is, lehetőleg úgy, hogy a disket ne nekem kelljen küldeni. Cserére: Neuromancer, Carmen Sandiego, Sunny Shine, Adventure Graphic Building System stb. **Lancsarics Viktor**, Budapest, III. Kiskorona u.8. 1036

Keresem a Frigyláda és a Behatolás a bázisra leírását. Továbbá keresem lemezre a Süsü c. prg-ot. Ezeket megvenném ill. cserélném, de minden lemezes játék érdekel. Eladó 20 db 3M lemez (DS/HD). Ára 1600,- Ft, de alkudok is. **Deai Zsolt**, Budapest, XIII. Dunyov u. 5. 1134

C64-re keresem a Forma 1 manager hibátlan változatát, cserére vagy megvételre. Csere esetén megvan: Last Ninja 1,2, Test Drive 1-2, Street Rod stb. **Deli László**, Mogyoród, Vasút u.6. 2146

C64 lemezesek figyelem! '89-'90-'91-es színvonalas játékok nagy választékban (400 lemezen)! Kaland kedvelők kíméljenek! Adok, ill. cserélek. Válaszborítékért listát küldök. Keresem: Joan of Arc, Narco Police, Final Fight, Kings of England. Cím: **Ifj. Bereznyák Mihály**, Máriapócs, Ófehértói út 18. 4326

C64-en lemezen keresek bármilyen focis programot és az alábbiakat: Top Gun, Spiderman, Fighter Bomber, Rocket Ranger és valamilyen adventure szerkesztőt. Adom: Golf, Strip Poker, Defender of the Crown (feltört változat), Newsroom, Airborne Ranger, Print Shop, 3D Tetris, Ace of Aces, Stunt Car Racer, Out Run, Bosszú, Új Vadnyugat I-II, Időrégész, Pinball Power stb. Kérésre listát küldök, csere nincs kizárva. **Várkonyi Ádám**, Budapest, XII. Zugligeti út 4. 1121. Tel.: 1-760-087

Hi C64-es tulajdonosok! A PACKA&ZSH Duo keres 1541 (használt) floppy-t (kb. 8000,-ért). Az alábbi programokat: Fish, Death Knight of Krynn, Windwalker, King's Bounty (notes file), Crack szószmószóket, és kapcsolatokat csere céljából. Kínál: régi és új programokat lemezen. PACKA, Nyíregyháza, Toldi út 60. III/26. 4400, vagy ZSH, Nyíregyháza, Oszőlő út 99. 4400. Tel.: (06-42) 12-801 (17-20h). Ugyanitt Commodore-ok és perifériák szervizelése. Bélyeggel és válaszborítékkal pályázóknak: lista+INFO

C64-re programokat cserélek. Sok régi programom van! Új programjaim is vannak. Szívesen cserélek kalandjátékokat szimulátorokra. Sok szimulátorom van, pl.: Fighter Bomber, F-14, F-19 stb. És sok kalandjáték: Myth, The Last Ninja stb. Cím: **Czoch András**, Nagymaros, Jókai út 4. 2626. Tel.: (06-27) 54-342

C64-re keresem a következő programokat: Duck Tales, Trans World, Carmen Sandiego, Hard Drivin', Battle Chess, F-14 Tomcat, Dragonwars, Castle Master, Új Vadnyugat 2, Curse of the Azure Bonds, Invest, Oil Imperium, Formula Ferrari One, Railroad Trycoon, Ski Or Die, Rockstar Manager, The Last Crusade, War in the Middle Earth, Empire, Turrican, Warships, Last Ninja 3, California Challenge, European Challenge, Spiderman. **Lukács Péter**, Debrecen, Veres Péter u.31. 4033

Cserére kerestetik egy olyan King's Bounty B.oldal, amelyen lehet ostromgépet vásárolni, és SOHA nem fagy le! Cserébe RPG, szimulátor, mászkálós és lövöldözős programok (+stratégia). Ezen a címen keressetek: **Müller Zsolt**, Budapest, XIX Szigligeti u.7. 1193. Tel.: 177-2723

HEEEELP! Keresem a Pool of Radiance-t és a Bard's Tale I-II-III-at, valamint társait. BATMAN mániások, Robotzsarusok, Shoot'em Up lázasok és még a Katonai-Stratégiai-Szimulációsok is mind hozzám fordulhatnak! **Oravecz Márk**, Budapest, XVI. Kartal u. 10. 1163

Szuper programok cseréje C64-re lemezen. Pl: Iron Lord, Pirates, Bard's Tale III, Street Rod, Wings of Fury stb. színvonalas prg-ok. Keresem C64-re lemezre a Shadow of the Beast 64-es változatát és a Golden Axe-t. **Metál Gábor**, Zalaegerszeg, Fürst S.út 19. III/23. 8900

Kinek vannak meg az alábbi programok? Gigapaint, Amica Paint, Sunny Shine, Rick Dangerous II, Clue Master, Detective és a Donald's Alphabet Chasing. Ezekért az alábbi programokat tudom adni: F-14 Tomcat, F-19 Stealth Fighter, Kings of the Beach, ABC-Monday Foot, F-16 Combat Pilot stb. (C64-re lemezen) Masztaver Péter, Komárom, Sörös Pongrác u.11. 2900

HELP! Keresem (C64) a Hunt for the Red October, F-15, F-18, F-19, Stealth Fighter című programokat. Cserébe lemezen: Fighter Bomber, King's Bounty, Bard's Tale, Laser Squad I-II, Neuromancer stb. Kazettán: Zombie, X-the Adventure, Legions of Death, Musiconstem Set stb. Azonkívül keresek használt 1541/II floppy-t reális áron. **Kozmari Attila**, Gyöngyös, Alkotmány u.7. 3200

C64 programok lemezen-kazettán. Listát küldök és várok. Keresem a következő programokat: Bard's Tale I,II, Pool of Radiance, Curse of the Azure Bonds és bármilyen kalandjáték-szerkesztőt. **Vatai Ferenc**, Kisújszállás, Malom út 75. 5310

C64 programcsere lemezen. Keresem a Powerpack I-II-őt és a Sledgehammer I-II-t. **Magyar Bálint**, Veszprém, Zrínyi u.13/A. 8200. Tel.: (06-80) 28-559

C64-re kalandjátékokat, felhasználói és egyéb programokat, leírásokat cserélnék lemezen. Keresem a következő programokat: Carmen Sandiego, Champions of Krynn, Fish!, Sunny Shine, Borrowed Time, Legacy of the Ancients, Jinxter, Wolfman, Deadline, King of Chicago, SDI, Legend of the Sword, Ultima sorozat, Wasteland, Might and Magic, Alternate Reality, The City, Plundered Heart, Adventure Building System, Superbase V2.xx verzió, angol nyelvű GEOS V2.0 + kiegészítők, Epson Deltex. Elsősorban Óvár környékiek és Nyugat-dunántúliak jelentkezését várom! (Kezdők kíméljenek!) **Molnár Zoltán**, Mosonmagyaróvár, Mosonyi M.u.25/2. 9200

C64 játékprogramok cseréje, lemezen! Megvan: Pirates, Barbarian I-II, Last Ninja I-II, Test Drive I-II, Impossible, Maniac Mansion, Defender of the Crown, Batman stb. Keresem: Fighter Bomber, F-14 Tomcat, Rambo I-III, Bard's Tale I-IV. **Szabó Zsolt**, Budapest, XIV. Szentmihályi út 19. I/42. 1144. (du. 14.00-18.00 között)

C64-en programcsere lemezen. Csak a régebbieket említem: Street Rod, King's Bounty, Stealth Fighter, F-14 Tomcat, Rocket Ranger, Bard's Tale I,III stb. Csere esetén felbélyegzett válaszboríték kell. Listát kérek és küldök. **Illés Gábor**, Gyöngyös, Egri u.4. 3200

C64! C64! Keresek cserepartnert. A következő programok érdekelnének: Last Ninja Remix és 3, Test Drive III, Kings of England, Sim City. Megvan: fél tucat RPG, Shadow of the Beast, Last Ninja I-II, Fighter Bomber stb. RPG-t vásárolok is. Kezdők ne kíméljenek! **Sulák Péter**, Szombathely, Stromfeld u. 47. 9700

C64 programcsere lemezen. **Honti József**, Szekszárd, Herman O.u. 37. II/10., 7100 (**Végre valaki, aki nem sorolja fel az összes programját! — CoVboy**)

Programcsere, másolás C64-en, lemezen. Ami megvan: Oil Imperium magyar nyelven, Curse of the Azure Bonds, Champions of Krynn, Buck Rogers, Pool of Radiance, Maverick, TD I-III, Deja Vu, Uninvited, Fish!, Viz, Creatures, Shadow of the Beast stb. Amit keresek: Where in the Carmen Sandiego, The Secret of the Monkey Island, Borrowed Times, Tass Times in Tonetown, Secret of the Silver Blades, Wacky Darts. Ezekért fizetnék is. **Bence Viktor**, Budapest, XI. Szakasits Á.u.54/A. 1115

C64-re kazettára és lemezre egyaránt vennék, ill. cserélnék prg-kat. Megvan: Dragon Wars, Sunny Shine, Deja Vu, Buck Rogers. Keresem: Tass Times, Borrowed Times, James Bond, Dragon Strike, Murder, Fairlight. **Sárközi József**, Sopron, Ibolya u.1. 9400. Tel.: (06-99) 16-190. Levelezném D&D-ről (nem csak a számítógépesről!)

Hello mindenki! Szuper lehetőség. Kétmagnós másolómodul 500,- Ft-ért, hangdigitalizáló programmal 2000,- Ft-ért. C64-es programcsere, egy kis ajánlat: Creatures, Dragonstrike, Robocop II, Neverending Story II, Strider II, Shadow of the Beast, Chase HQ II, Exterminator, Trans World. Nem baj, ha kevés programotok van! **Vati Zoltán**, Tiszaújváros, Deák Ferenc tér 10. II/3. 3580

C64-re lemezes programok cseréje. Megvan: Test Drive 1-3, Battle Chess, Street Basketball, Sim City, stb. Érdekelnek: Carmen Sandiego, King's Bounty, Bard's Tale 3, Duck Tales, Last Ninja 3, Sunny Shine, Uninvited, Pool of Radiance, Castle Master, Myth, Hostages. **Kalász Ádám**, Budapest, III Kaszásdűlő út 7. VIII/75. 1033

C64-es programcsere lemezen. Tudok adni: F-16 Combat Pilot, Last Ninja Remix, Duck Tales, Buffalo Bill's Rodeo Show, Trans World, Invest és ehhez hasonló '90-es és '91-es programokat. Listát kérek és küldök. **Horváth Attila**, Tata, Toldy M.út 1/b. 2890

C64-re '90-91-es programokat cserélek disken. Listát küldök. Keresem a Carmen Sandiego, Ski or Die, Creatures, Oil Imperium, Summer Games 2. c. programokat. Válaszboríték nem akadály. **Hámori Dávid**, Nagykanizsa, Sugár út 34. 8800

C64-esek! Veszek, cserélek kaland-, szimulátor, stratégiai programokat, lemezen! Listát kérek és küldök! **Csizmadia Richárd**, Tamási, József A. ltp. 19/B. 7090

C64 programcsere csak lemezen! Kínálok: Grand Prix Circuit, TD I-II, szimulátorok: D.O.C., F-14 Tomcat, egyéb. Keresem a Street Rod, Rocket Ranger, Test Drive III (az igazit) és a Renegade Master c. programokat. Budapest, XII. György A.u.30./C. II/2. 1125 (Herczeg lakás)

Programcsere C64-re! A választékból: RPG-k: Curse of A.Bonds, Secret of S.Blades, Ch.of Krynn, King's Bounty. **Koós Tibor**, Szeged, Kossuth L.sgt. 72/B. 6724

Nem tudsz eligazodni a játékleírások dzsungelében? Segít neked a STUFF! Ez egy C64-re készült adatbázis, amely tartalmazza a CoV, 576 Kbyte, 1001-ekben található játékleírások helyét és jellegét. Tetszőleges szempont szerinti lekérdezés! Ára lemezzel együtt csak 300,- FT. Válaszborítékért bővebb információt nyújtunk. Címünk: SMID SOFT, Borsodnádasd, Népköztársaság út 84. 3672

C64-esek figyelem! Programcsere lemezen. Régi programért új program! Keresem: Dizzy 1,2,3, Last Ninja III, Dark Sceptre, Castle Master, Barbar Games, Archon II. Cserébe tudnám adni: Teenage Mutant Ninja Turtles, Batman - the Movie, Dizzy IV, Monty Python Flying Circus, Dinasty Wars, Pankrációs programok! Keresem (továbbá) a Shadowfire teljes leírását! Listát kérek és küldök! Krizsanits Gergely, Budapest, II. Fény u. 15. II/30. 1024

C64-re ROPOGÓS új RPG-k, csak tőlünk! Egy kis ízelítő: Nightshift, Judge Dredd, Hunt for the Red October (arcade version), Creatures, Turrican II, Rick Dangerous II (Oldie But Goldie), Xenomorph, Western Contest. (**Mindebből melyik az RPG? — CoVboy**) Keressük a Maniac Mansion-t, és a Tusker hibátlan verzióját. **Steiner Balázs**, Budapest, XXII.Rózsa R.u.28. 1221, vagy **Szántó Tibor**, Budapest, XXII. Kossuth L.u.45. 1221

C64-es programok cseréje lemezen. A kínálatból: F-16 Combat Pilot, Wings of Fury, Duck Tales, North & South, Shadow of the Beast, Windwalker, Total Recall, F-14 Tomcat, F-15 Snowstrike I-II. Válaszborítékért listát küldök. **Sipos Zsolt**, Nagykanizsa, Kölcsey u.16. 8800

C64! Hi lemezesek! Megvan a Lotus Esprit, Super Monaco G.P., The Last Ninja III (nem a Remix, nem a Vendetta, valódi LN 3). Írjatok! Válaszborítékért listát küldök. **Bürszem Tibor**, Piricse, Vöröshadsereg út 12. 4375

Programokat cserélek C64 lemezre. Keresem: King's Bounty, Windwalker, Kick Off 2, Elite, Batman - the Movie, F-16 Combat Pilot, Fighter Bomber, Street Rod, Last Ninja 3, Top Gun, Back to the Future 1-3, Sunny Shine és foci minden mennyiségben. Kínálom: Duck Tales, Iron Lord, Pirates, Rastan, Shadow of the Beast, Test Drive I-III, Take Down stb. 3 napon belül küldöm a programot. **Sákovits László**, Táplánszentkereszt, Kisfaludy u. 6. 9761

Hahó 64-esek! Szívesen cserélek mindenkivel, azok is írhatnak, akiknek kevés prg-uk van! (csak lemezen, 150 lemezem van). Nagy pénzeket fizetek stratégiai és manager programokért. Főleg a Kingdoms of England-ot és a Joan of Arc-ot keresem. A borítékra ezt írd: CMS, Százhalombatta, Pf.: 59. 2440

C64-es gépre keresem a következő programokat: Dragon Strike, Hugo, Narco Police, Laser Squad I-II, Wacky Darts, Battle Command, Shadow of the Beast, Killed Until Dead, Dizzy IV, Carrier Command, F-14 Tomcat, F-16 Combat Pilot, Lord of the Rising Sun, Kick Off 2, Hostages, Joan of Arc, Lost Dutchman Mine. Megvan: Dizzy 1,2,3, Creatures, Oil Imperium, Elite, Street Rod, Pinball Power, Impossible Mission I-II, Jaws, Pirates, Box Manager, D.O.C., Renegade (copy program). Ha valakinek megvan a King's Bounty működő verziója, amiben lehet ostromfegyvert vásárolni, az írjon. **Szőke Balázs**, Budakeszi, Budaörsi út 10/C. Fszt/15. 2092

C64-es programokat veszek + a Destroyer és Strike Fleet c. játékokat kínálom cserére. Csak lemezes programok érdekelnek. Főleg budapestiek jelentkezzenek! Keresem: Bard's Tale I-IV, Invest, Trans World, Carrier Command, Pool of Radiance c. programokat. **Varga Márton**, Budapest, XVIII. Havanna u.56. 1181

C64-es programokat cserélek lemezen. Bárki írhat, egy héten belül válaszolok. Várom kaposváriak jelentkezését csere-klub alakítása céljából. Közel 1000 szuper játékom van! **Manyoki László**, Kaposvár, Fodor József u.17. 7400

Help! Várom azon emberek jelentkezését levélben, akik rendelkeznek a következő programokkal C64-re lemezen: Jaws, Killed Until Dead, Sunny Shine, Security Alert. Ár: max. 50,- Ft/db. Akinek nincs meg mindegyik, az is írjon! Minden levélre válaszolok! Cím: **Kovács Tamás**, Győr, Pogány Imre u. 8. 9024

Programcsere C64-en, csak lemezen! Keresem az alábbi programokat: Fire King, Pirates, Trans World, King of the Medusa, The Hobbit, North & South. Helyette sok új programot tudok adni, pl.: Secret of the Silver Blades (javított verzió), Shadow of the Beast, Golden Axe, Laser Squad I-II, Oil Imperium. Válaszborítékért listát küldök. **Varanka Ferenc**, Budapest, XVIII. Balassa B.u.6. 1183

Commodore 64/128 számítógépre programokat cserélek kazettán és lemezen. Cserealapom: 7.500 program. **Járóka László**, Budapest, XIV. Adria sétány 6. L/I.em. 2.ajtó, 1148

Programokat cserélek csak lemezen, listát válaszboríték ellenében küldök. Minden levélre válaszolok. Action Replay MK-7-hez kiegészítő lemezt keresek. Cserébe programot vagy Ft-ot adok. Továbbá cserélek összegyűjtött SPRITE-okat lemezen. **Schubert Zoltán** (GIO), Tatabánya, Mártírok út 58. 3/2. 2800.

Itt a nagy lehetőség mindenkinek! 89-91-es játékok cseréje, csak lemezen. Listát feltétlenül kérünk, küldünk! Keresem a King's Bounty 1000 napos (vagy 800-nál több) változatát. Valamint szimulátor és stratégiai programokat. Megvan: F-14 Tomcat, Oil Imperium, Myth, Invest, Fish, Gazza II, Hugo. Cím: MegaSoft Inc., Gyöngyös, Bethlen G.11/A., or Bajcsy Zs.út 17. 3200

C64-re lemezen programcsere! Csak írj! A kínálatból: Line of Fire, Creatures, Pirates, Street Rod, Bard's Tale 3, Fighter Bomber, X-Out, Champions of Krynn, Oil Imperium. Keresem a Carmen Sandiego, Midnight Resistance és bármilyen színvonalas manager és stratégiai játékot, főleg az Invest-et és a Transworld ot. Ifj. Nagy Zoltán, Teskánd, Petőfi u.8. 8991. Tel.: (06-92) 70-015 (du. 16:00-20:00)

C64-esek figyelem! C64-re lemezen keresem a Dizzy I-II-III és IV. részét, illetve a Kingdoms of England című programokat. Szívesen cserélnék is. **Bazsala Péter**, Parádsasvár, Arany János út 9. 3242

Színvonalas játékok cseréje 64-en lemezen. Megvan pl.: Sunny Shine, Beast, Dizzy IV, King's Bounty, Pirates, Neuromancer, Chase HQ II. Keresek jó stratégiai, adventure, RPG, szimulátor programot, a Zak-ot, a Curse of the Azure Bonds-t és a Space Rogue-t. **Repnik Szabolcs**, Budapest, IV. Böröndös u.10. 4/9. 1046

GUYZ! Ha kellenek 64 lemezes, Enterprise és Spectrum kazis programok, írj! Nem bánod meg! Cserével foglalkozunk. Van: Creatures, U.V. I-II, Shadow of the Beast, Street Rod stb. Kellene: B.T. III, Test Drive III, Kings of England, valamint menő stratégiai prg-ok 64-re. Intersoft, Vác, Szabadság tér 4.I/2.2600

64-esek figyelem! Keresem lemezen az F-16 Combat Pilot-ot, Last Ninja III-at, valamint a Dizzy IV-et, Bosszú-t, Fish!-t, Spider Man I-II-t, Test Drive III-t, Windwalker-t, Mad Max I-III. **Keresztes Krisztián**, Sásd, Fáy út 30. II/10 7370

C64-en programcsere lemezen. A legújabb programok is! Pl.: Chase HQ II., Invest, Teenage Mutant Ninja Turtles, King's Bounty, Duck Tales, Golden Axe stb. Kérésre listát küldök! Vennék ATARI programokat! Vennék 5.25"-os lemezeket! **Hegedűs Márk**, Répcelak, Avar u. 6/B. 9653

Plus4 és a többiek

1551-es floppy-t vennék Plus/4-hez, maximum 14 ezerért. Ajánlatokat levélben a következő címre kérek: **Farkas Zsolt**, Gyöngyös, Visonta u. 5. 1/1. 3200

Eladó Plus/4, magnó, floppy, lemezek, kazetták, szakkönyvek, és joy. fordító kábel. Keresek AMIGA-hoz Assembly könyvet magyarul. **Bertók Gábor**, Budapest, XX. Naszód u.1. 1202. Tel.: 127-70-32

Eladó Plus/4-es + 1551-es floppy + magnó + 2 joy + 100 darabos lemeztartó + 100 lemez + a legújabb programok + cartridge + kazetták + gyári programok + rengeteg szakirodalom + JUNOSZTY TV tökéletes képpel és hanggal. Irányár: 42.000,- Ft. Tel.: (06-99) 17-285. Budapesten is megtekinthető!

Eladó egy Plus/4 alapgép + 1531 Datasette + 8 játékkazetta kb. 150 jó, rossz prg-mal (pl. Mercenary 1,2, Icicle Works 1,2, Tir Na Nog, David's Midnight Magic) + gyári szakkönyvek + 1001/2 könyv összesen 15.000,- Ft-ért, vagy elcserélhető C64-re értékegyeztetéssel. Érdeklődni (csak levélben): **Horváth György**, Orosháza, Mátyás király út 18. 5905

Plus/4-es + 1541/II floppy + 1531-es magnó + joystick eladó. Szakkönyvekkel 22 db lemezzel, 15 kazettával (kb. 350-400 prg). Irányár: 40.000,- Ft. Ugyanitt garanciális SONY TC-W300 2 kazettás szuper deck eladó 24.800,- Ft-ért, kábelekkel és magyar nyelvű prospektussal. **Ujvári József**, Csongrád, Árpád u.26. 6640

Eladó Plus/4-es + magnó + joy + programok + könyvek. Irányár: 17.000,- Ft. Tel.: Bp. 1656-916

Eladó egy darab Plus/4-es, 1530 datasette, 400 program 14.000,- Ft-ért. Ha jó leszel, kapsz egy Quick Shot-ot is! **Papp Gábor**, Budapest, Dorottya u.3. II/3. 1051

Plus/4, 1541 drive, magnó, joystick, szakirodalom eladó 20.000,- Ft-ért. **Halassy Sándor**, Bp. tel.: 1585-686

Plus/4 + floppy + magnó + fényceruza + programkazetták + lemezek + irodalom sürgősen eladó. Megkímélt, kifogástalan állapotban. Ára, csak 30.000,- Ft. Eladom a CoV régebbi számait. (**MICSODAAAA?! — CoVboy**) **Éliás Sándor**, Mátrafüred, Pálosvörösmarty út 32. 3232

Eladó egy Plus/4-es magnóval, 22 kazettával, felhasználói kézikönyvekkel, joystick-kel. Ugyanitt C64-es programcsere. Szerepjátékok, flipperek és BREAKER-hez, KRAKOUT-hoz hasonló programok érdekelnek. Nagy választékban van sportprogramom. **Bendik Marcell**, Budapest, XIX. Hullay J. u. 62. 1196. Tel.: 1485-741

Eladó egy Plus/4 alapgép + magnó + nagyon cool 90-91-es programok. Ár: 14.000,- Ft. Érdeklődni: **Csabai Sándor**, Eger, Paphegy utca 2/A. 3300

Commodore Plus/4 + magnó + joystick + átalakító + 11 db. kazetta tele prg-okkal + újságok + örökéletek + könyvek + játékleírások eladó. Sajnos a gépnek van egy hibája: a játékokat nem lehet a joystick-kel játszani. Akit a hiba ellenére érdekel az üzlet, az nyugodtan írjon, vagy jelentkezzen személyesen du. 15.00h körül. Ár: 14.000,- Ft. **Turi Tamás**, Nyíregyháza, Kert u.14. F/3. 4400

Plus/4 magnóval, 23 db. kazettán kb. 400 db. programmal (pl. Elite-Pigmy), játékleírásokkal, német nyelvű szakkönyvekkel eladó 14.000,- Ft-ért, esetleg C64-re cserélhető, ráfizetéssel. Sürgős!!! **Menyhárd István**, Tata, Hamari Dániel u.5/B. 2890

C16 + 64K bővítő + magnó + 1 db. joy + 11 db. kazetta szuper programokkal + könyvek eladók. **Tóth Péter**, Salgótarján, Kemerovo krt. 3. Fszt/1. 3100

Eladó 64kbyte-ra bővített C16-os számítógép + magnó + 2 db. joystick + szakirodalom + magnófej beállító program (gyári) + szuper programok pl. Elite, Aliens, Tir Na Nog, Summer Events, Winter Events, Micro zenei sorozat. Irányár: 15.000,- Ft. **Kovács Balázs**, Budapest, III.Szőlő u.30. 1034. Tel.: 1685-705

Eladom másfél éves Plus/4-re bővített C16-osomat, magnóval, joystickkel, Kb. 200 jó programmal. Irányár: 25.000,- Ft, de eladom külön a gépet is. Címem: **Ifj. Dóczi Tibor**, Kunszentmárton, Károlyi M.u.11. 5440

Eladó egy C16/64 kbyte-ra bővített számítógép + magnó + 2 joystickillesztő + 30 db. kazetta játékokkal + szakirodalom. **Pinter Tibor**, Budakeszi, Fő u.264. 2092

Eladó +4-re bővített C16 (64 K RAM) + magnó + 2 db. joystick + szakirodalom (gépi kód) + kb. 500-550 program (Driller, Démonok birodalma, Spy Vs Spy I-III, Elite stb.). Irányár: 15.000,- Ft. Érdeklődni: **Gfeiner Zsolt**, Veszprém, Ady E.u. 19./1. 8200. Tel.: (06-80) 28-653

Eladó egy Plus/4, adatmagnó, kb. 1000 db. program, szakkönyvek és cartridge-ek, vagy 1541/II drive-ra cserélem. **Raffai András**, Budapest, XXI.Ady E.út 13. XI/114. 1211

Keresem Plus/4-re a Scoopy Doo, Tir Na Nog, Új Vadnyugat és a Bosszú című programokat. **Antalovits Flórián**, Sopron, Ibolya út 2. 9400

Ha megvan valakinek kazettára Plus/4-re a Mercenary I-II, vagy leírása, írjon! Megvenném. Cím: **Kanyog Gergő**, Tiszalúc, Ady E.u.21. 3565

Plus/4-re programokat cserélek. (Kazetta-lemez). Sok training-gel ellátott programom van. Érdekelnek C64 átiratok. **Tüske Imre**, Budapest, XII. Nagysalló u. 2. 1124. Tel.: 185-9470

Plusisok! Coderezésben és gépi kódú programozásban jártas egyénekkel leveleznék!!! Ugyanitt programcsere lemezen és kazettán. Ízelítő: Bard's Tale III, Borrowed és Tass Time, The Jet, Flash Gordon, Rockmania, Battery VTX. Keresem a Bluekeeps/WIT című programot. **Ifj. Menyhart Ferenc**, Budapest, XVIII.Havanna u.52. 4/22. 1181. Tel.: 1585-516

Plus/4-es programokat cserélek kazettán. Több, mint 1000 új és régi programmal rendelkezem (pl. Total Eclipse, Driller, Head Over Heels, Elite, Revs stb.). Elsősorban C64-es átiratok érdekelnek. **Olasz András**, Makó, Toldi u.62. 6900

Hi You Guys! Plus/4-re a legújabb '90-es programjaim vannak. Cserealapom kb. 500 prg. Válaszborítékért listát küldök. Keresem a Terror News számait kazettán. **Antal György**, Zalaegerszeg, Cskalov út 18. 8900

Plus/4-re régi és új felhasználói programokat, játékokat, C64 átiratokat (leginkább Driller, Dark Side (megvan egyáltalán?), és Total Eclipse (ezekért db-onként 40,- Ft-ot is fizetnék)), illetve demokat vennék, vagy — ha a cserealap megfelel — cserélnék. Listát kérek és küldök. Valamint keresem a CoV 1.számát is! Akár 100,- Ft-ot fizetek érte. **Beigelbeck Zoltán**, Tata I., Kömyei utca 23. 2890

Plus/4-es programcsere kazettán (nagy választék). Továbbá 1541-es vagy 1541/II-es floppy-t vennék. Listát vagy ármegjelölést kérek! **Varga Tibor Adrián**, Ugod, Jókai u.20. 8564

Plus/4-re programokat cserélek kazettán. Kb. 800 programom van. Keresem a Winter Events-t utántöltős változatban, eredményhirdetéssel. Keresek egyéb utántöltős játék és sportprogramot. **Farkas Péter**, Miskolc, Szeder u.40. 3533. Tel.: 57-007

Plus/4-re programokat cserélek kazettán. Listát küldjetek! Cserealapom kb. 1000 db. program. **Csemniczky Péter**, Gyomaendrőd, Vorosilov u.19/1. 5500

Hi Plus/4 Crackers & Lamers! Programcsere kazettán, esetleg lemezen! Másolok is, ha nincs megfelelő cserealapod! Érdeklődők válaszborítékot feltétlenül küldjetek! 1990-91-es programok nagy választékban. Elsősorban kazettás játékprogramok érdekelnek. Levelezz a BZS csapattal! **Beregi Zsolt**, Mezőberény, Nagymester 10/A. 5650

Plus/4-es programok a legnagyobb választékból. Válaszborítékért listát küldök. **Turi Zsolt**, Kecskemét, Pf.: 417. 6001

Plus/4-es programok cseréje és vétele! A legújabb programok: Driller, Tir Na Nog, Zombi, Időrégész, Gremlins, Aliens, Spiderman, Iron 3. Csak kazettán cserélek. Keressetek meg! **Kulcsár Sándor**, Debrecen, Szondi u.50.

Hej, Plus/4-esek! Programcsere nálam! Az első 391 programot mindenkinek ingyen veszem fel! Kezdőknek is szívesen másolok, de az üresen jövő kazettákat nem szeretem! Listát és válaszborítékot küldj! Mindez csak az érettségi után! **Nagy Péter**, Szarvas, Bethlen G. u. 2/A. 5540

Plus4-esek! Érdekelne az Uninvited program Plus/4-es változata átvételre, vagy bármilyen más program átvételre, vagy cserébe, ajánlom helyette: Punchy, Xzap, Joe and the Serif, Örvirág, Térbeli amőba. **Karetka Bernat**, Budapest, VI. Király utca 60. 1/6. 1068

Plus/4-re kazettára keresem a következő programokat: HUB Simulator, Defender of the Crown, Tass Times, Draicler II, Gremlins, Bruno Boxing, Footballer of the Year vagy bármilyen programot, ami legalább ezekkel egy szinten áll. Főleg cserére irányuló ajánlatokat fogadok el, de ha nincs más, meg is vehetem. Továbbá keresek olyan szakkönyvet, amiből haladó szinten megtanulhatnám a Plus/4 gépi kódú programozását. **Csordás Gábor**, Balotaszállás, Balassi u.21. 6412

Plus/4-es programcsere kazettán. Új programok, pl.: Wizard of Wor, Driller, Barbarian One, Revs II, Mercenary II, Choplifter. Listát kérek és küldök. **Soben Zsolt**, Orosháza, Szarvasi út 104. 5900

Plusisok! Keresem kazettán a Summer Events, Winter Events, Beach Head, Tir Na Nog című játékokat. Címem: **Gergely Tamás**, Budapest, X.Harmat utca 176. I/6. 1106. Tel.: 1580-382 (este 6 után)

Keresek Plus/4-re (magnóra) programokat! Elsősorban humanitárius segítséget várok! **Soltész Béla**, Budapest, XXII. Gádor utca 80. I/10. 1222

YO DUDEZ! Megalakult a JAHNY CREW, a crackerek, lamerek és zugmásolók hordája!!! Másolás C64 és Plus/4 gépekre a legjobbak kazettán és lemezen!!! Minden új és COOL stuff nálunk!!! **Simon János**, Budapest, XIV. Thököly u. 146/b. 1145. Tel.: 1-636-971

C16-ra és Plus/4-re programokat cserélek vagy esetleg vásárolok kazettán. Válaszborítékért listát és tájékoztatót küldök. **Mándli Ferenc**, Budapest, XXI.Kikötő u.32. 1212

Plus/4-esek figyelem! Legújabb játékok cseréje kazettán! Pl.: Into the Eagles Nest, Bosszú, Aliens, Gremlins, Total Eclipse! **Kulcsár Sándor**, Debrecen, István út 33. X/32. 4031

Amiga

AMIGA-hoz 5 1/4"-os meghajtót vennék. Árajánlatokat kérek: **Agárdi Tibor**, Kecskemét, Dankó P.u.37. 6000

AMIGA 1000-et vennék. **Detre Zaránd**, Tel.: Bp. 166-2002

Amiga 500-hoz vennék olcsó, alig használt, ha lehet fél évnél nem öregebb színes AMIGA monitort. Keresem Amigára a Where Time Stood Still és Cruise For a Corpse c. programokat. Eladó RF modulátor és JUNOSZTY TV is. **Molnár Péter**, Szolnok, Bajcsy Zs.út 3. IV/39. 5000

AMIGA 500-amat sok programmal sürgősen eladnám 40.000,- Ft-ért. Cím: **Mikola György**, Budapest, Budapest, XX. Helsinki út 1. IV/45. 1203. Tel.: 1582-023

Eladó AMIGA 500 + bővítő + 40 db. lemez + Mikro Joy. + egyebek. Ár: 69.000,- Ft. **Barabás Zsolt**, Gyömrő, Deák F.u.12. 2230

AMIGA 500-as számítógép TV modulátorral, 20 lemezzel olcsón eladó. Ár megegyezés szerint! **Tóth Károly**, Sopron, Híd u.4/a. 9400. Tel.: (06-99) 11-191

Eladó: AMIGA 500, 1 Mbyte-os bővítéssel, modulátorral, egérrel, 3 db. gyári és 20 db. szuper programlemezzel, 6 hónap belföldi garanciával 55.000,- Ft-ért! **Márkus Csaba**, Zalaegerszeg, Klapka Gy.u.6. 8900

Amigához és Commodore 64-hez cartridge-ek és egyéb hardware kiegészítők eladók. Pld. Amigához külső drive, Action Cartridge, memóriabővítő. C64-hez: FC3, MK5-6-7. Telefon: 1645-442 (Varga, 15-20 óráig)

AMIGÁHOZ eladó egy 512Kbyte-os gyári memóriabővítő órával, kapcsolóval. Érdeklődni lehet hétköznap, délelőtt. Telefon: 252-3444/146-os mellék (**Szenti Bálint**)

Keresek olyan (AMIGA) szerelőt, aki alaplapon tudná bővíteni a már így is 1 MB-os A500-asomat (1.5 MB)! Alkatrésszel (IC-vel) együtt. Ármegjelölést kérek! Oravecz Richárd, Tel.: Bp. 1826-504Eladó AMIGA memóriabővítő 1MB-ra 6000,- Ft (óra nélküli). Programok, 3.5"-os lemezek 800,- Ft, 5.25"-os lemezek 350,- Ft/10 db. Valamint megfelelő cserepartnereket keresek. 400 lemeznyi cserealap, sok felhasználói program. Érdeklődni levélben: **Németi Ferenc**, Budapest, XVIII.Nagyenyed u.8/A. 1182

AMIGA 500, 1MB+óra, Színes sztereo RGB monitor, MIDI interface, TV modulátor, 40 db. lemez programokkal (120 közül lehet válogatni!), 2 db. eredeti játék (F/A-18 Interceptor + Blood Money), Angol nyelvű irodalom + sok Amigás újság eladó. Ár: 72.000,- Ft. Telefon: Bp. 1-655-905 (**Noszticzius István**)

Action Replay, teletext decoder, 512 bővítő, Cyclone/Twincopy adapter és még sok más kiegészítő Amigára eladó. Érdeklődni lehet a 129-5955-ös Bp-i telefonon hétköznap 16 és 21 óra között **Kiss Tamás**nál

Original Noname DS/DD lemezek eladók: 3.5" 60,- Ft/db, 5.25" 32,- Ft/db. Akár darabonként is, amíg a készlet tart. Ugyanitt Amiga programcsere. **Várhegyi István**, Nyírbátor, Derzsi u.31. 4300

AMIGÁSOK figyelem!!! Márkás, ORIGINAL 3.5"-os lemezek 65,- Ft/db. áron eladók, ugyanitt programcsere. Listát küldök. Cím: ASS (**Szép egy név!** — CoVboy), Budapest, XXI. Határ utca 103. 1213

Original 3.5" Noname DS-DD lemezek eladók, 75,- Ft/db. Kérésre ingyen AMIGA programokkal. Programok másolása küldött lemezre is! Kérésre listát küldök! Hangdigitalizáló eladó: 6900,- Ft. **Lajos Róbert**, Szeged, Szilléri sgt. 24/A. II/6. 6723. Tel.: (06-62) 28-199

SAMWOO monochrome monitor Amigához. Irányár: 10.000 Ft. **Koplányi Szabolcs**, Szanda, Akácfa 3. 2697

AMIGÁD van? Programot szeretnél? Írj, vagy hívj! Megfelelő partner esetén csere. SEKA forráslisták is érdekelnek. **Kotroczo Balázs**, Budapest, XII. Hegyalja út 63. 1124. Tel.: 165-5110

Intelligens swapper-ok! Nem játékorientált Amigások! Amigára (500) contactokat keresek! CRM of RED Rats (**Lipták András**), Baja, Család u.7. 6500

A megújult WDS csapat tagokat keres GFX MAN ok és swapperek személyében. Amennyiben alkalmasnak érzed magad arra, hogy ellásd ezt a feladatot, akkor az infokat és eddigi munkáidat a következő címre küldd: **Baki Ádám** (Mr.Pixel/WDS), Budapest, IX. Üllői út 179. 1091 (AMIGA)

AMIGA programokat cserélek! Cserealapom 1.000 lemez! **Ritzinger Lajos**, Győr, Ipar u. 14. 9027

Keresem azt az embert, akitől órákat vehetek az Amiga ggépi kódú programozásából. **Hatvani Sándor**, Iváncsa, Mező Imre u.6. 2454

IBM PC

IBM XT-re (640 kbyte) mindenféle programot vennék (vírust nem!). Listát kérek, név, jelleg, hossz (block) felbontásban. **S.t. Stoft**, Százhalombatta, Felszabadulás u.23. 2440

Keresem IBM-re a következő játékokat: Pirates, Gunship, Police Quest 2, Larry 2,3, Test Drive III, Windwalker, Secret of Monkey Island, Buck Rogers, A-10 Tank Killer. Cserére ajánlom: az F-19 Stealth Fighter, Airborne Ranger, Nyári Olimpia, Prince of Persia, News c. programokat. **Sauer Ignác**, Budapest, XVIII. Batthyány u. 220/B.

IBM PC-re keresek elsősorban játék- és felhasználói programokat, és C64-re adok, cserélek bármilyen programot kazettára, sok utántöltős programom van! **Balogh Attila**, Debrecen, Széchenyi u.71/a. 4031

IBM PC/AT-re játék- és felhasználói programokat keresek lemezen. **Márkus Csaba**, Zalaegerszeg, Klapka Gy.u.6. 8900

IBM PC-s programcsere lemezen (pl. Elite, War At Sea). **Novák Béla**, Budapest, XVIII.Kossuth L.u.213/A. 1182

IBM PC XT/AT programcsere. 1990-91-es programok (pl. King's Quest 5, Hero's Quest 1, Test Drive 3 stb.) 3.5" és 5.25" lemezen is! Cím: **Kristin Róbert**, Mátészalka, Marx Károly út 9. 4700

IBM PC/AT programcsere! Vírussal és Tetris-szel kíméljenek! Tel.: Bp. 1370-309

IBM PC-re keresek felhasználói és játékprogramokat. **Tóth Péter**, Salgótarján, Kemerovó krt. 3. F/1. 3100. Tel.: (06-32) 15-256

IBM XT/AT játék- és felhasználói programok cseréje. Folyamatosan bővülő választék. Válaszborítékot nem, listát kérek! **Nagy Norbert**, Pécs, Magyarürögi út 8/B. 7634

Keresem IBM PC-re a következő programokat: Powermonger, North & South, Larry 1, Larry 3, Police Quest 2, Test Drive 3 (Nem GRAND PRIX CIRCUIT!). Kérem, akinek megvan, írjon! Tudok adni: Sim City, A-10 Tank Killer, Budokan, Summer Edition, Buick. **Szanthó Gábor**, Sopron, Csengery u.56. 9400. Tel.: (06-99) 19-910

Akinek IBM PC CGA 5/25 gépre van szuper programja, az írjon. Szívesen veszek vagy cserélek. **Demeny Gyula**, Sopron, Vasgereben út 27. 9400. Tel.: (06-99) 13-595

IBM PC-re keresem a Populous-t, Larry 2-3-at, Carthage-t, PQ 2-t, Secret of the Monkey Island-et és a Powermonger-t. Cserébe kínálom: DOC, Flight Simulator 3-4, Test Drive 3, Elite és Impossible Mission 2 c. programokat. C64-re a Carmen Sandiego-t, King's Bounty-t keresem és kínálom a Pirates-t, Strike Fleet-et, Stealth Fighter-t, Duck Tales-t stb. **Szabó Zoltán**, Győr, Kandó K.út 13. IX.épület, 3-as ajtó. 9027

IBM és Spectrum programcsere nagy választékban. PC-n SIERRA játékok cseréje érdekel elsősorban. (Eddig megvan a LARRY I-III, SPACE Q. I-II, POLICE Q., KINGS Q. III.) Keresek még firkálásmentes CoV 1-et (cserébe 50,- Ft-ot és 3 db. CoV hirdetési szelvényt adok). FIFISOFT, Bonyhád, Perczel-kert 13. 7150

Új garanciális IBM PC XT-met programokkal, FUJITECH monitorral, megkímélt Commodore 64 konfigurációra (alapgép, lemezegység, nyomtató) cserélném (ráfizetés nélkül). **Kovács Balázs**, Pápa, Lenin ltp. 18.ép. I/2. 8500. Tel.: (06-89) 13-044/216. mellék

Egyéb

AMIGA 500-ra cserélném másfél éves kitűnő állapotban lévő Panasonic NV-L20-as videomagnómat. Kitűnő képminőségű 3 fejes, fényceruzával programozható. Érdeklődni: **Gavai István**, Miskolc, Kilián Gy.út 6. I/4. 3530

Elcserélném több, mint 250 kötetből álló Sci-fi gyűjteményemet + Galaktika 30-125 + Meta Galaktika 1-9-et egy C64-hez való floppy-ra. Ugyanitt C64-es programcsere kazettán. Listára listával válaszolok. Boríték nem kell. **Szücs Sándor**, Jánoshalma, Dózsa Gy.u.79. 6440

Használt számítógépek és tartozékaik adás-vétele a Spectrumtól, az IBM PC-ig, a merevlemezegységtől a floppykig mindent. Érdeklődni lehet az alábbi címen (válaszboríték szükséges): SMID-SOFT, PC-BIZI Levelező szolgálat, Borsodnádasd, Népköztársaság út 84. 3672

C64-re + magnóra cserélném, esetleg eladnám ENTERPRISE számítógépemet, magnóval, sok programmal, könyvekkel, két joy illesztővel. Jelentkezni levélben: **Alpári Gábor**, Budapest, XIII. Sallai I.utca 27/B. 1/1. 1136

ENTERPRISE 128 + magnó + 1 db. QUICK SHOT joy + 2 db. joy illesztő + 5 db. könyv és kb. 100 db. program sürgősen eladó. Ára: 20.500,- Ft. Érdeklődni csak levélben! Alpári Gábor, Budapest, XIII. Sallai I.utca 27/B. 1/1. 1136

Vennék Enterprise géphez csak német nyelvű Basic tárat. Megvételhez, esetleg cserére keresem a következő programokat: Dizzy 1,3,4, Action Force, Heroes, Total Recall, Robocop 2, Gremlins 2, Dragon Spirit. Kapcsolat és programcsere céljából is várom az ENTERPRISE-osok levelét!

ENTERPRISE programok eladók! Válaszboríték ellenében listát küldök. Molnár Imre, Budapest, XVIII. Havanna u.7. V/27. 1181

Enterprise programokat cseréje. Listát válaszborítékban küldök. **Kaszman János**, Budapest, Tájkép u. 21. 1209

Keresem Spectrumra az alábbi programokat: White Lightning, Bismarck, Dizzy I-II-III, Tau Ceti I-II, Blobocop, Robocop, Airborne Ranger, Sir Fred, Target Renegade, Renegade III. Várom pécsi Spectrumosok jelentkezését. **Laborci Gergely**, Pécs, Teréz u.6. 7621

Spectrum 48K-hoz keresem a TR-DOS 4.13 operációs rendszer teljes leírását (rendszerváltozók, árnyék ROM) és annak használatát. Érdekelnek a rendszert használó felhasználói programok is. Programcsere is érdekel. Cím: **Vidák Zoltán**, Pécs, Fazekas M.u.26. 7632

Teljesen új Spectrum - Kempston Joystick Interface RESET gombbal 1300,- Ft-ért eladó (több darab is). **Baróczi László**, Szeged, Retek u. 5/A. 6723

HELP!!! Spectrumra sürgősen keresem a ROBOCOP I-II-t, Bionic Commando-t, Carrier Command-ot, Eliminator-t, Aliens-t, Teenage Mutant Ninja Turtles-t, és legfőképpen a Double Dragon-t. Csere is érdekel! Címem: Kornás Robin, Budapest, XIII. Visegrádi u.43-45. III/8. 1132. Tel.: 1294-082. Ha lehet, katalógust kérek!

48K-s Spectrumra keresem a következő programokat: The Untouchables, Chaos, Navy Seals, Back to the Future I-II-III, Captain Fizz, Midnight Resistance, Hostages, Chase HQ, ATF, Shadow Warriors, Defender of the Crown, Total Recall, Firefly. Címem: Tóth Gábor, Hatvan, Hámán Kató u.7. I/4. 3000

Sinclair ZX Spectrum +3 128K beépített floppyval, joystick-kel, lemezekkel, kazettákkal, szakkönyvekkel, magnóval áron alul eladó. Érdeklődni lehet a következő címen: Tizedes Csaba, Göd, Ménesi út 8. 2132

48kbyte-os ZX Spectrum Kb. 500 programmal, Dyras magnóval, szakirodalommal, játékleírásokkal eladó. Érdeklődni lehet: **Brumbauer Zoltán**, Mór, Mátyás király u.15. 8060. Tel.: (06-22) 16-400/277 mellék (munkanapokon 7-14h-ig)

Eladó olcsón egy 48K RAM-os ZX Spectrum számítógép, speciális magnó, rengeteg játék és program, Kempston interface, programfék, joystick, szakirodalom, könyvek, EXTRAK! Érdeklődni lehet: Kuntner Gábor, Budapest, IV.Bezerédy köz 5. 1044. Tel.: 1603-457

Eladó egy Sinclair ZX Spectrum +3 beépített floppyval, lemezekkel, sok-sok kazetta játékokkal, joystick, szakkönyvek, magnó! **Tizedes Csaba**, Göd, Ménesi u.8. 2132

SAM Coupe és ZX Spectrum programcsere lemezen (3.5") és kazettán. **Szabó Krisztián**, Siklós, Ságvári E. tér 33. 7800

Eladó SAMSUNG monochrome monitor 7000,- Ft-ért. Érdeklődni lehet: **Szemerics Gábor**, Sopron, Sport utca 3. 9400

Eladó: egy 1 éves, alig használt MPS1230-as típusú nyomtató. Irányár: 19.000,- Ft. Érdeklődni hétvégén: **Hőgyi Attila**, Tel.: (06-42) 15-026 (Nyíregyháza)

Joystick javítás: 150,- Ft/db. egységáron! **Bánhegyi G.Péter**, Budapest, XIII.Hajdu utca 14. I/10. 1139

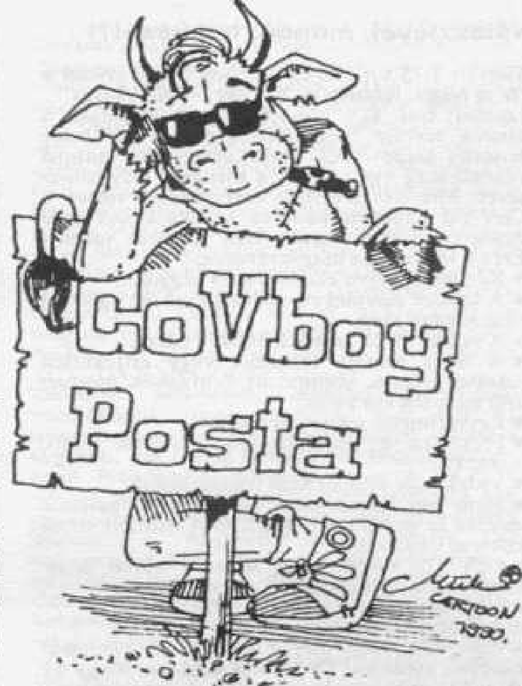
Vennék olcsó (és lehetőleg jó) 5.25"-os lemezeket. Árajánlatokat ide kérek: Picur, Pápa, Fáy ltp. 11/B. 2/9. 8500

Eladó a Mikro Magazin 1987,88,89-es, Mikro Világ 1988,89-es, Commodore Újság 1986,89-es évfolyamai, valamint a BYTE magazin 7 példánya. Eladó ETZ 250-es motorkerékpár, vagy AMIGA 500-ra cserélhető. Cím: **Pfek Gábor**, Budapest, Tel.: 1650-655

Keresem megvételre a CoV 1.számát. **Kovács Zoltán**, Fehérgyarmat, Május 14.tér 17. 4900

Amigához eladó original 3.5" disk 65,- Ft/db áron. **Roskó Balázs**, Tel.: Bp. 1606-861

3.5"-os NONAME lemezek olcsón eladók. Csak 700,- Ft/doboz (10 db.). **Lencse László**, Budapest, XVIII. Erdősáv u.55/B. 1188



"Vár rám Amerika vagy a Balaton..." — ezt ismeritek? Ez egy régi Pál Utcai Fiúk-szám. Azért idéztem őket, mert odakinnt hétágra süt a nap és erről eszembe jutott, hogy már szinte nyár van. A nyár pedig a szabadság ideje, amikor az ember elmenekül a város dübörgő zajából, hogy új energiát illetve néhány korsót szippantson magába a szeptemberben újrakezdődő sivár hétköznapok idejére... Ez marha líraian hangzott, szóval inkább nem folytatom, mert még valaki sírva fakad. Sőt, sehogy sem folytatom: inkább lemondok a szokásos bevezetőről. Ugyanis mihelyt túlestem ezen a levelezésen, mehetek lógatni a lógatnivalómat (pecázom) a Nagy Magyar Pocséta mellé. Azt most nem írom, hogy 'nyáron a levelezés szünetel', mert tavaly is kétszer annyi levél érkezett nyáron, mint a téli hónapokban — inkább csak annyit jegyzek meg, hogy nyáron egy kicsit lassabban válaszolok, mint általában. De ez már úgyis megszokott a 'Commodore Világ Lustájától'... Na jó, nézzük a levélkéket:

Hery csak egy van!

Jajjjj!!! Mit tettetek velem boy? (akarom írni: Covboy!) Hát a nevem: HERY, Hery, HerY!! Fonetikusan: [Heri] (oda sem nézek! jajj!) A hirdetésben pedig "Herg"!!! Már kaptam 2 választ!
Az egyik: "Hi Lamers!"
A másik: Hi "Hery"?
Látod az egyik lamernek néz, a másik sejti, hogy valami nincs rendben! Ez még semmi, de az, hogy néhány haverom, amikor hazaértem a koliból: "Hello Herg!" (Ez hiba). Akkor én még nem olvastam a CoV-ot! Na elég! Üdv: HERY, Ujszász

CoVboy: Sebaj! Vigasztalódj azzal, hogy mennyivel kellemetlenebb lett volna, ha mondjuk véletlenül "Nejlonszatyrot" írunk!

Problems

Dear CoVboy+1.75!
Azzal szeretném kezdeni, hogy előző levelemre 5 hónap alatt semmi visszajelzés nem érkezett. (**Még mindjárt jobb, mintha visszajött volna "Címzett ismeretlen"-nel, nemde?! — CoVboy**) Miért??? Remélem nem ti feledkeztetek el róla. Vagy talán a Magyar Pista? Ki tudja. De ha nálatok lenne, villámgyorsan válaszoljatok rá, mert ha nem...
Ezen elmés bevezető után következzenek csokorba szedve az utóbbi CoV-okban talált problemek. Íme:
Problem 1: Szerintem túlságosan lehordjátok a lövöldözős ill. arcade játékokat. Ez talán nem játékműfaj??? Sok (nagyon is sok) béna játék született ebben a kategóriában, de azért van néhány jobb is, melyet az ember nem dob rögtön a szemétbe (Midnight Resistance, Katakis, Barbarian 1-2). Ezek azok, melyek nemcsak nekem, hanem sok-sok más Commodore-os társamnak is tetszenek. Nem azt mondom, hogy nektek is ez tetsszen (ld. szotyializmus), mindenki elmondhatja a saját véleményét (ld. demokrácia), de ennyire dorgálni valamit, azért már sok. Huh. Ezen is túl vagyunk végre.
Problem two: Szeretném tudni, hogy mitől késik mindig a CoV? Miért nem tudjátok a hónap közepén ill. elején megjelentetni az újságot? Pl.: ha a Last Ninja 3 leírásával ti előbb jelentek meg, mint az 576, 2x annyi CoV-ot adtatok volna el.
Problem 3: Szerintem az utóbbi CoV-okban a leírások túl hosszúra sikeredtek. Ne az 576 szintjére süllyedjetek — nem ezt mondom —, de egy kicsit tán mégis lehetnének a leírások tömörebbek, így pl: a Monkey Island (10.5 oldal) helyére még +2 leírás is befért volna.
Problem ivé (hű, de sok nyelven tudok!): Az egyik barátomnak PC-n megvan a Larry 2 és nem tudunk mit kezdeni vele, mivel fogalmunk sincs arról, hogyan lehetne felrobbantani Dr. Nunukit (tudok én angolul). Drága COVBOY légy szíves írd le nekünk, hogyan tehetnénk ezt meg! Ha megteszed nagy MEGATHANK üti markod.
Problem pjáty: Végül maradt valami számodra is a tarsolyomban, mégpedig a stílusodról. Sok gyerek tisztességes kérdésére felhúzod az orrod, vagy egyszerűen megfeledkezel a kérdésről. Ez nekem az engem is érintő C-Mánia ügyben szúrt főleg szemet. A CoV előfizetőinek címét a CM-soknak csak TE adhattad meg, hiszen ezt máshonnan nem lehet megtudni. Na, ennyit erről.
Problem sechs: A CoV 11-ben azt írtátok, hogy a Carmen Sandiegonak nem jelent meg az első két része 64-en. Nos, szívesen lemásolom a szerkesztőgárdának a World részét, az Elviráért cserébe. Ha már meglenne, akkor bocs a zaklatásért.
Végül befejezem e gyönyörű lettert és még mindig fenntartom (a fentiek ellenére) azon állításomat, hogy Magyarországon a Commodore Világ a legjobb számítógépekkel foglalkozó lap. (**Osztom a nézetedet: tényleg a legjobb számítógépekkel foglalkozunk a CoV-ban — CoVboy**) Maradok tisztelettel: MAROSI ZOLTÁN, Budapest
Ui1: Hopp, eszembe jutott még egy kérdés: Miért van az, hogy a hazai számítógépes lapok csak Amigát nyomatnak, néha (sőt mindig) több Amiga leírás van, mint C64-es. Pedig százszor több C64 van az országban, mint Amiga! A C64-eseknek (mint nekem is) ez heccelés, hiszen csorog a nyálunk az Amiga képektől ill. leírásoktól.
Ui2: Még egy kérdés: Mikor lesz nekem Amigám??? Válasz: Talán 10 év múlva, de akkorra már kimegy a divatból.
Ui3: (Kérdés: Hány ui. lesz még? — CoVboy) (**Mi ez, önkiszolgáló levelezés?! Rögtön be is szúrkálsz helyettem? — CoVboy**). Válasz: Nyugi, ez volt az utolsó.

CoVboy: Mivel rend a lelke mindennek, én is pontokba szedem a válaszomat:
1. Az tényleg fedi az igazságot, hogy nem igazán rajongunk az arcade-kategóriában megjelent csodákért. Az is fedi az igazságot, hogy — 'nemrajongás' ide vagy oda — tényleg vannak egész szórakoztató tákolmányok közöttük (a BARBARIAN-ek például nekem is tetszettek). A probléma ott van, hogy nem nagyon lehet mit írni ezekről a játékokról, mert kb. 2 perc alatt úgyis kiderül, hogy ha felveszem a puskát, akkor tudok lőni és ha belelövök a zöldbe, akkor vagy 500 ponttal többet kapok vagy hirtelen kihullik a hajam... Ha ilyen játékokról szükséges leírás, akkor a jövőben akár kezdhetnénk úgyis a leírásainkat, hogyaszongya "a program betöltéséhez gépeljük be: LOAD "*",8,1, **majd amikor megjelent az IKARI+TALENT feliratot tartalmazó 'címképernyő', akkor nyomjuk meg a** 'SPACE' **billentyűt (az a hosszú ott alul) és akkor talán elindul a játék". Jó lesz?**
2. Na ez egy jó kérdés. Meg egy hosszú mese. Kezdjük onnan, hogy újságot gyártani elég nagy sz*s. Elnézést a kifejezésért, de ez a legfrappánsabb, ami hirtelen eszembe jutott (meg egyébként is a szilás-cetekre gondoltam). Ha nem mi késünk valamiért, akkor a nyomdában vannak gondok; ha ott nincsenek gondok, akkor a HELIR-nek nem tudják időben beszállítani; ha idáig minden stimmel, akkor a HELIR felejti a háromnegyedét az elosztóban; ha pedig mégis minden rendben folyik, akkor a postavonat siklik ki, mert a bakter RAILROAD TYCOON-ozik. Azt hiszem, ez bőven elegendő magyarázat... A LAST NINJA 3-mal igazad van. Jó lett volna elsőnek lenni vele, de amikor 4 napja megláttam az 576-ot az újságosnál, akkor hirtelen nem lett őszinte a mosolyom. Mindegy, ha már mi is megcsináltuk egyszer, akkor már nem fogjuk kiszedni.**
3. Ez igaz. Kicsit szószátyárok a leírásaink (már amelyik). A MONKEY tényleg enyhe túlzás volt, de akkora poénok voltak abban a játékban, amiket nem lehetett kihagyni a leírásból. Így legalább az is velünk szórakozik a játékon, akinek meg sincs.
4. Igen csekély képzelőerőre vall, hogy nem tudsz Molotov- (azaz 'Larrytov-') koktélt gyártani egy hajszeszes üveg, egy fojtás és egy doboz gyufa segítségével. Például meg kellene próbálni belerakni abba az üvegbe valamit fojtásnak (USE SZÓTÁR) és Larry már rögtön használja is a gyufát...
5. Ha én adtam volna meg a CM-nek a címedet (vagy bárki másnak a címét), akkor nem írtam volna oda a téglalap aljába, hogy nem én adtam meg a címeket! Mi lett volna nekem abban az üzlet?! (Bár mondjuk ha megajánlottak volna darabjáért egy százast, akkor szívesen szolgáltam volna még néhányezerrel, hihi. De azért még ne nevezzen senki Kohnboynak!) A címed talán abból kifolyólag volt meg "valakinek", mert bizonyára rendeltél programot egy bizonyos Kazettaküldő Szolgálattól. Nem tudom feltűnt-e, hogy mostanság ez a dicső manufaktúra a CM-ben hirdet. A többit kitalálhatod magad.
6. Elnézést, akkor még nem volt meg. Azóta megvan. Bukott az üzlet.
Nem tudom, hogy miért nyomatnak annyi Amigát a számítógépes lapok. Talán az lehet az oka, hogy a cikkek íróinak Amigájuk van.
U.I. (vagy R.ő.f.f.): De jól elbeszélgettünk!

Vírus! Vírus! Vírus!

Hello, CoVboy!
Ne haragudj, ha rosszul írtam a nevedet, de elég kacifántos. Lehet, hogy csak egy nagyot fogsz röhögni a levelemen, ami nem lenne szép Tőled, de légyszíves próbáld visszafojtani, olvasd végig a levelemet, és amint csak tudsz válaszolj rá! Nem teszek INTRO-t az elejére, inkább kibököm miről van szó. Ma feljött hozzám egy barátom: "Helló, vagy egy jó hírem! Dobd el a lemezeidet, amiket én másoltam! Vírusos a gépem!" Egyébként C-64-ről van szó. Először elcsodálkoztam és nem akartam elhinni. Aztán elmesélte, hogyan történt: játszott az F-19-cel, újratöltötte a játékállást. A gép kiírta, hogy tegye be a lemez másik oldalát, betette, fire, kop-kopp, mondta a floppy, vagyis őrülten kalapálni kezdett. Negyedórát ezzel szórakozott, mígnem beugrott neki, hogy hátha a lemez hibás. Ki, utána bekapcsolta a gépet, floppyt, próbált akármi mást tölteni, nem sikerült. Végül már annyira remegett a lemezegység, hogy gyorsan kikapcsolta, nehogy a gép is tönkremenjen. Szerencsére nem ment tönkre a C-64, és az is lehet, hogy nem vírus művelte ezt, de azért elmondta, mert jobb félni, mint megijedni. Hát, ennyi. Szóval (és tettel) légyszíves minél hamarabb válaszolj nekem! Előre is nagyon köszönöm! Ja, esetleg még megírhatnád nekem az Új Vadnyugat 2-nek a védelmének a kódját! Kösz! Zárom soraimat. Várom válaszodat! Továbbra is maradok tisztelőd és rajongód: MICROPROUSE SOFT/Vanyolai Krisztián, Balatonfüred.

CoVboy: Olyan már más drive életében is előfordult, hogy időlegesen visszaadta a lelkét az alkotójának. Ehhez nem kell vírus. De ha már az Új Vadnyugat 2-ről érdeklődtél, akkor esetleg felteszem azt a költői kérdést, hogy nem véletlenül egy rosszul tört verzióval játszottál? Hogy mire gondolok ezzel az elmés kérdéssel, rögtön kiderítheted, mihelyt elolvasod a CoV 8-ban a Rátkai-interjút...
(István, István, de gonosz vagy!)

Válaszlevél, mondd, hol késel?!

Tisztelt 1.75 úr(-ak) és CoVBoy bácsi! (**Nem a 'B' a nagy, hanem a 'V'! Így: — CoVboy**)
Lassan már két hónapja, hogy feladtam a hosszú levelet megrendeléssel és egy (elég hosszú) hirdetéssel, majd utána pár nappal később még egy levelet, a hirdetés helyesbítésével. Mindkét levélben észrevételek voltak a CoV-gal kapcsolatban, és kérdések sok más dologról. Ezekre azóta sem kaptam választ. Erre a lehetséges magyarázatok:

- Kezdettől fogva ellenszenves vagyok.
- A levelet (leveleket, esetleg csak az egyiket) nem kapták meg.
- A benne lévők sértőek önökre nézve.
- A levél témája fárasztó, vagy érdektelen (esetleg giccses, koppintott, botrányos, mesterkélt humorú stb.) volt.
- Leveleimben tegeztem önöket.
- Eldobták a papírkosárba elolvasás előtt, mert...(?)
- Vidéki alja néppel nem foglalkoznak.
- Nem volt benne válaszboríték (Az egyikben volt, és az újságokkal együtt is el lehetett volna küldeni a választ!)
- CoV-576 Kbyte téma miatt. (Semmi becsmérlés nem volt egyik félre nézve sem!!)
- Nem adtam meg a címem. (De igen!!)
- A hirdetés terjedelme miatt.
- Egyáltalán hogy merek levelet írni? (**Hoppá! Kedves játékos! Örömmel közlöm, hogy az utolsó pillanatban sikerült megnyernie a "Tizenkettőt találgathatsz!" névre hallgató társasjátékunkat és így nemsokára B. Tóth úr alig használt Calypso-zoknijának (bal lábas, 44-es) boldog tulajdonosa lehet! Figyelje a postaládáját! — CoVboy**)

Kérem válasszák ki a megfelelőket! Én nem haragszom magukra, csak csalódott vagyok, mert nem így képzeltem el egy jó lap szerkesztőségét, és ha levelemben valami "mulatságosat" találnak, akkor az véletlen, mert végső kétségbeesésemben ragadtam meg tollamat! Különben akkor is illenék válaszolni, ha esetleg úgymond "nem tetszik valami". Legalább egy pár sort írjanak, ha nincs rám 15 perczyi idejük, vagy azt, ha majd több idejük lesz bővebben írnak, de ne így, hogy semmit nem kapok, mert ez nem fair! Ha úgy gondolják, és ha tényleg nem kapták meg az előző leveleimet, akkor azt újra leírhatom és elküldhetem önöknek. Legalább utólag pótolják be mulasztásukat. Ha pedig egy levelemet sem kapták meg, feltétlenül írjanak akkor is, ugyanis nem tudom miért, de már másik három címzett (programcsere-ajánlat volt leveleimben) sem válaszolt (igaz, csak egy levelet írtam, persze külön-külön mindhármuknak). Tehát akkor itt a posta körül esetleg valami nincs rendben! És még valami! Ez nagyon fontos! Mivel előfizető vagyok, borítékokban kapom a lapjaikat, és eddig mindkét boríték föl volt nyitva! Ezért kérem önöket, hogy ha módukban áll TIXO-val, vagy pecsétekkel gondosan ragasszák le, hogy legalább egyértelmű legyen, ha valaki turkál a borítékban megérkezése előtt. Egy javaslat: az elfogyott CoV-okat és SpVket után kéne nyomtatni, ha kétszeres költségekkel járna is, mert sokan (pl: én) dupla áron is megvennénk. Ha tévhitekben élek, kérem közöljék velem! (**Nincs utánnyomás! Az SpV 1-3-4. és CoV 1-2. c. kiadványokban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvételére, másolására és másra nem a kiadó nevében ezennel engedélyt adok. Teszem ezt azért, mert ha nagyon akarod, akkor úgyis lefénymásolod... — CoVboy**) Ezt a levelet 95%, hogy megkapják, mert ajánlottan adom föl. Könyörgöm: írjanak. Minden jót! Üdvözlettel: BENCZE BARNA, Máza

CoVboy: Na igen. Már én is megfigyeltem azt az érdekes természeti jelenséget, hogy néhány levél egy teljesen más idősíkba diffundál, mint amelyikben én tartózkodok. Bár az is lehet, hogy bennem van a hiba és én szoktam eldiffundálni a levelektől. Aztán az is megtörténhetett, hogy a Posta megunta kézbesíteni a 3 Ft-os bélyeggel ellátott levelezőlapjaimat (még olyan van raktáron és utálok bélyeget ragasztgatni, mert az enyvtől mindig a szájpadlásomhoz ragad a nyelvem). Ez mondjuk nagyon nagy bunkóság lenne tőlük, mert eddig — ha feltűnt valakinek, hogy túl sok bélyeg van a levlapon vagy a borítékon — mindig visszaküldték a postafiókra (úgy négyszázból egyet) és akkor hajlandó voltam ráragasztani még egy bélást. Ha most már vissza se hozzák, akkor az egyszerűen példátlan hanyagság és írni fogok a miniszternek, hogy fizessenek kártérítést presztízsrontásért! Komolyra fordítva a szót: elnézést, ha tényleg nem válaszoltam volna neked vagy bárkinek, de az előfordul néha, hogy egy levél elkeveredik ebben az igen szép rendben, amit ebben a szobában tartunk. Sorry. Majd bepótlom valamikor.
Az előfizetett újságok borítékjai nem véletlenül vannak csak egy iratkapoccsal lezárva: a derék Postánál az a szabály, hogy újságot csak ilyen kapoccsal lezárva lehet feladni — ha leragasztod, akkor már 'nem szabványméretű levél' és háromszor annyi a postaköltség. Jó, mi?! Az, mert a kapocs néha kiesik. Nem baj, azért nem kell elkeseredni, ha 'turkálnak': semmi értékes nincs a borítékban, csak egy CoV. Ja, a Calypso-zoknit (bal lábas, 44-es) feltétlenül küldöm, mihelyt sikerült valamilyen fondorlattal elcsennem Laci bácsi lábáról.

"Mondd, te kit választanál?"

Tisztelt CoVboy! 14 éves vagyok, egy plus/4-esem van, amit a közeljövőben szeretnék lecserélni egy AMIGA-ra vagy IBM PC/AT-re. A gépet elsősorban játékra szeretném használni. Önöknek mi a véleményük, melyiket érdemes választani? Az én szívemhez az AMIGA áll közelebb, de a szüleimnek előítéleteik vannak vele kapcsolatban, mert néhány "szakember" azt mondta nekik, hogy elavult konstrukció és nincs jövője. Mi erről a véleményük? Az AMIGA-ra milyen típusú 5.25'-os meghajtó jó? Memóriabővítőt érdemes venni? Valamelyik számban írjanak pár sort az AD&D-ről! Tisztelettel: CSÖRGŐ ISTVÁN, Urhida
Ui: A CoVboy-Posta lehet akár 5 oldal is. Mikor jön az évkönyv? Lesz benne +4? Hány előfizetőjük van? Mikor lesz Psylon térkép? Miért nincsenek rózsaszín ábrák a lapok közepén? Megfeledkeztek a "gyarmati sorban élő fénymásolgató lamerek népes gárdá"-járól? (**Csak ennyi kérdés fért el az utóiratban? — CoVboy**)

CoVboy: Ha a leendő gépet játékra akarod használni, akkor mindenképpen az Amiga a jó választás (Amiga 500-ról van szó). Itt most nem a játékok minőségére, hanem a mennyiségére gondolok. Részemről mondjuk inkább PC-n szeretek játszani, mert egyrészt utálom állandóan cserélgetni a lemezeket (winchesterem nincs az Amigához, de akinek van, az is azt mondta róla, hogy a játékok fele nem hajlandó együttműködni vele), másrészt azértmertcsak. Attól függetlenül játékra akkor is az Amiga az alkalmasabb, már csak azért is, mert legalább 15-20-szor annyi játék van forgalomban hozzá, mint PC-hez és Magyarországon sokkal könnyebb Amiga-játékhoz jutni. Nem tudom, mit értett a 'szakember' azon, hogy az Amiga 'elavult konstrukció', bár gyanúm, hogy az lehetett az elmés megállapítás oka, hogy még sohasem látott Amigát (vagy ha igen, akkor fotón). Mindenesetre ha beinvesztálna néhány konvertibilis sztotyinkát egy Amiga Format vagy egy Amiga User c. újságba, akkor esetleg némileg tájékozottabb lenne Amiga-ügyekben, különös tekintettel a lehetséges upgrade-ekre. Az megint egy hosszú mese lenne, hogy mi a korszerű, meg mi nem: tavaly májusban (!) volt szerencsém látni akcióban egy Macintosh II Fx-et (néhány apróság róla: 38 MHz órajel, 4 Mega memória, 170 Mega winchester, 16 csatornás zene, 4 és fél millió szín, stb. — a maximális felbontásra és az egyszerre használható színekre nem emlékszem pontosan, de például az MTV és a Super Channel reklámjainak legnagyobb részét nytugodtan meg lehet csinálni vele) — ahhoz képest egy 286-os VGA AT mondjuk egy intelligens kulcstartóra emlékeztet. Lehet, hogy a 'szakember' arra gondolt, hogy az alacsony ár miatt az A500 alkatrészei olcsó távol-keleti áruk, de nekem például az utóbbi két év alatt mindössze a belső drive-okkal voltak gondjaim. Konzekvencia: ha valaki ilyen árfekvésben vágyik egy játékszerre, akkor az Amigánál nem lehet jobb választása.
Ha van pénzed rá, miért ne lenne érdemes memóriabővítőt venni is hozzá?! Az 5.25"-os drive illesztése hardware-probléma: ha a géppel meg tudod értetni, hogy az ott egy drive, akkor elméletileg bármilyen meghajtót rá lehet akasztani (egyébként Bécsben bárhol kaphatsz hozzá meghajtót).
Az AD&D-ről inkább nem írunk egyetlen sort sem: a Computer Mánia szerintem már elég mélyrehatóan kielemezte a dolgot. Évkönyv augusztus végén. Számos előfizetőnk van (hál'Istennek), de most épp' nem jut eszembe, hogy pontosan mennyi. A rózsaszín és kék foltokról már volt szó: egyrészt néha olvashatatlan lett tőle a szöveg, másrészt aki nagyon akarta, az lefénymásolta így is. Tehát teljesen felesleges lett volna megtartani őket. Fénymásoljon csak, aki akar! Erről eszembe jutott egy nagyszerű eset, amin napokig mulattunk itt a CoV HQ csendes homályában: egyikünk éppen az Úttörő Áruház (ja, már nem így hívják?) műszaki osztályára szállított SpV-ket, amikor egy jól szituált úriember az eladóhoz lépett és elkért két SpV-t. Nem megvásárolni akarta őket, csak 'kölcsön', amíg az Enterprise-részt lefénymásolja a bejáratnál. Az eladó történetesen egy jó haver volt és egy cinkos pillantás után átadta a kért újságokat. Namármost a bejáratnál levő fénymásolóban színes lézerrel dolgoztak és az áraik valahogy nem túl feltűnő helyen helyezkedtek el. Szegény ember többet fizetett a 8 oldal fénymásolásáért, mintha megvett volna két teljes sorozat SpV-t! Hehehehehe...





Gazdasági rendőrség

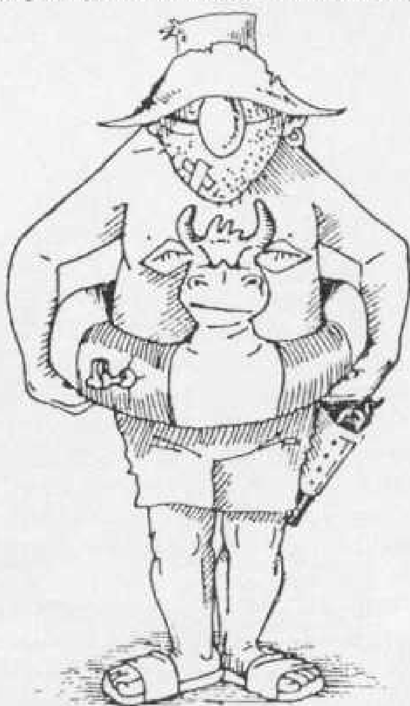
Hi CoVboy!
Mint főmarhától (ezt nem sértésnek... sertésnek szántam...), nem vártam volna el, hogy ilyen lépéseket tegyél. Mi az, hogy 25 szó felett 100 Ft+ÁFA egy hirdetés? (**Ez kérlek egy kijelentő mondat — CoVboy**) És ha én egy 26 szavas hirdetést adok fel (**Az 100 Ft+ÁFA, de ha jó hangulatban találsz bennünket, akkor esetleg nem fogunk egy szóval kukacoskodni — CoVboy**) vagy egy 250 szavast??? (**Na, azt várjuk szeretettel! — CoVboy**) Persze, valahol meg kell húzni a határvonalat, de nem így! Sokkal jobb megoldás lett volna szerintem, ha bizonyos "mennyiségenként" kéritek a pénzt. (Nem részletfizetésre gondoltam...) Ezt úgy értem, hogy pl. 30, 40 vagy 50 betűnként mondjuk 7 Ft a hirdetés...
A "kereskedelmi hirdetések"-et sem a legjobban oldottad meg. Mit szólnál egy hasonló hirdetéshez: "Kellenekalegújabbjátékok,merthaigen,írj!!!" (Ez mondjuk abszurdum, de szerintem itt is jobb lett volna a "betűs" (karakteres) hirdetés...)
A 20 Ft+ÁFA-t viszont soknak találom szavanként... Na, mindegy, végül is ti döntitek el... Hello!!! LEO of DELTA FORCE
Ui: Ha valamikor majd... esetleg... valamiért... (esetleg küldök egy válaszborítékot) visszaírsz, akkor majd visszaküldheted az összes bélyegemet is...
CoVboy: Ha jól emlékszem, akkor a hirdetési tarifákat nem népszavazásra bocsátottuk, hanem bejelentettük. Kéretik mindenkinek figyelembe vennie, hogy a hirdetésében nem kell felsorolnia az összes programját! A 20 Ft+ÁFA/szó tényleg nem kevés, de ingyen másolt programot pénzért árulni sem túl szép dolog. Hopp! Ugyanabba a filatélia-szakkörbe járunk?

Új szerkesztő érkezik

CoVboy!
Ez már felháborító! Most kaptam meg a CoV 16-ot. A borító belső oldala: szörnyű. Ezek a TOP listák fél oldalra kifértek volna. A rajzokban semmi humor. (fél oldal megtakarítás). Tartalomjegyzék: szintén egy fél oldalt elfoglal, ami egynegyeden is elfér. Első oldal alsó fele: hülyeség kiírni a neveket, ha azok nem mondanak semmit (pl: CoVanek úr). (**Miért? A Rucz Lajos meg a Kiss László mond valamit neked? — CoVboy**) (marad negyed oldal) Játékleírások: lehetne régi játékok leírását is közölni, nem-csak az újakat, mivel azok nincsenek meg mindenkinek. (**Dupla öröm: mire megkapod a játékot, van mellé leírás is! Egyébként elég jó az élet felétek, ha a 16-ban levő játékok túlzottan újak voltak: a HEATSEEKER legalább fél éves, a TIMES OF LORE két és fél, a PQ2 másfél, a CENTURION és az Alvilág Ura úgy-ahogy friss volt. Ezek után nem szeretném, ha a következő leveled azzal kezdődne, hogy** "miért ilyen régi játékokkal foglalkozunk"? — **CoVboy**)
És az a sok hirdetés!!! 3 oldal, amit le lehetne 1-re is csökkenteni, például ami kimarad azt egy későbbibe rakni. (**Aha. És ami közben jön azt dobjam ki az ablakon? — CoVboy**) Jó ötlet volt a pénz szedése a hirdetésekért, így legalább nem írnak olyan hosszú regényeket (marad 2 oldal). A levelezési rovat is hosszú. Csak a leglényegesebbeket kellene kiírni a levelekből, és azt megjelentetni, és nem azt a sok ökörséget, mint pl. a "Hoppá!" típusú levél (marad 2 oldal) Összesen 4 és 3/4 oldal lenne üres, melyekre más stílusú játékokat lehetne rakni. Hiányolom a felhasználó prg-okat az újságból. (pl. Home rido producer... stb.) Most már tudom (ha ilyen marad az újság), hogy jövőre nem fizetem elő. GÁBOR (Gödöllőről)
Ui: Kérem megjelentetni!
CoVboy: Kérlek. Felőlem megjelenhet. Ha a "Hoppá!"-típusú levél mehetett, akkor mehet ez is. Kritizálni szabad. A hirdetésekkel kapcsolatban igazad van: tényleg egy kicsit sok van belőlük. De ez már nekünk is feltűnt és megpróbáltuk valahogy normális mederbe (1 meder=kb. 2 oldal havonta) terelni. A felhasználói programokat én is hiányolom a CoV-ból — azt viszont nem tudom, hogy hova lehetne rakni őket. A levelezési rovat tényleg hosszú (én is inkább már mennék Balatonra), de csak akkor szoktam nyírbálni a leveleket, ha nagyon muszáj. Ha csak a "leglényegesebbeket írnám ki", akkor a leveledből ennyi maradt volna: "CoVboy! Jövőre nem fizetem elő. Ui: kérem megjelentetni". **Így viszont nem lett volna különösebben szép színfoltja az e havi tehenes rovatnak. Jól beszélek?**

TőkösMákos levél

Tisztelt CoVboy!
Talán még emlékszel arra a három levélre, amit én küldtem Neked. Az elsőben Gettó "művész úr" nyomdokaiba szerettem volna lépni, a másodikban egy "leírást" küldtem az ACE OF ACES-ről. Az utolsó levélben az INTO THE... térképe rejtőzködött. Azóta eltelt kb. fél év, én azóta nem írtam, te pedig már két levelet küldtél nekem. Egy kicsit (nagyon?) bunkó voltam, hogy ezt nem köszöntem meg Neked. Hát akkor most kösz, kösz, kösz! (**Nenenenene! Nem kell megköszönni, hogy válaszoltam, mert akkor arra is válaszolnom kell! — CoVboy**) Nemrég kaptam egy Amigát (tök jó), és ezzel kapcsolatban lenne néhány kérdésem. Ezek a következők lesznek:
Szerinted érdemes volt-e venni (szerintem igen) a programozás (egyelőre csak Amiga BASIC) és a játékok miatt? (**Ez egy olyan kérdés, amire te sem vársz választ — CoVboy**) Most jönnek az újsággal kapcsolatos kérdések!
Szerinted melyik újság a legjobb (CoV, 576, C-mánia)? Erre őszintén válaszolj! Szerintem a CoV. Hehe. A C-mánia készítésébe besegített Székely László tőletek (ő 1, vagy 0.75?). Talán egyedül nem ment az ottaniaknak? Miért "mentek át" az 576-ból egy csomóan a C-mániába? Kirúgták őket, vagy mi? Mit gondolsz az 576-ról, és a C-mániáról? Milyenek a leírásaik és a stílusuk?
Én is egyetértek Veletek abban, hogy a lövöldözős játékok marhaságok. Bár, néha vannak olyan pillanataim, amikor "pusztítanom kell". (**Ja, nekem is voltak olyan pillanataim, amikor nekiálltam** SILKWORM-**ozni egy haverral. Természetesen trainer nélkül, hogy édes anyanyelvünk legszebb kifejezései is eszünkbe jussanak... — CoVboy**) Ez szerencsére csak nagyon ritkán, minden egymilliomodik évben egyszer szokott előfordulni. Engem az sem érdekelne, hogyha a CoV mondjuk a jövő hónaptól kezdve 100 forint lenne, én akkor is megvenném (**<rendkívül gonosz mosoly> — CoVboy**) a minőséget meg kell fizetni. Kéne egy olyan TOP-lista is, amelyben a legfélelmetesebb, legundorítóbb látványok tárulnak a játékos elé. Ezen az Elvira, Project Firestart szerintem biztos jó helyezést harcolna ki magának. Nem ám! Ez csak egy vicc volt. De mi lenne, ha mégis lenne egy ilyen? (**Röhej — CoVboy**) Amit észrevettem az újságotokkal és főképpen veletek kapcsolatban, az az, hogy rendkívül művelt, illedelmes és humoros egyéniségek vagytok. (**Yikes! Te valamit akarsz... — CoVboy**) Ez ontja a CoV-ba az életet. Nekem van egy olyan érzésem (csak érzés!), ami azt súgja, hogy egy CoVboy nevű személy nincs is. Csak ilyen álnéven válaszol a levelekre 1.75. Na, igaz ez? Bár, lehet, hogy nem — ez csak egy érzés... Hozzátok is olyan hamar megérkeznek az új programok, mint az 576-hoz, vagy a C-mániához? Ha jól látom, akkor kicsit sokat kérdeztem Tőled, remélem, te ugyanennyi darab választ fogsz küldeni nekem. Akkor most én megyek csicsikálni, kezdődik a pizsamacsata. Addig is várom válaszodat! Üdvözlettel: ACÉLOS BALÁZS, Szekszárd
CoVboy: Istenkém, meddig kell még könyörögni, hogy hagyjuk már ezt az összehasonlítgatást! Hogy melyik újság a legjobb, azt úgyis a vásárlók fogják eldönteni! Részemről nagyon tetszett az 576 utolsó száma (tényleg!), mert kivitelre tök jól néz ki az újság és jó játékok vannak benne — nagyon nem tetszik az impresszumban levő "A kiadványban..." kezdetű szöveg (az azért enyhe túlzás). A Computer Mania utolsó száma még azért kellemes, mert — szerintem — egy nagyon jól designolt újság és az egyik csóka stílusa is nagyon tetszik. Amikor először olvastam ezt a számukat, akkor hirtelen ötlettől vezérelve majdnem nekiálltam 143 oldalú dobókockát ragasztgatni, de aztán teljesen lelohadt a lelkesedésem, mert mihez kezdek a dobókockámmal, ha a következő számuk is 3-4 hónap múlva fog megjelenni?! (Pardon. Ez mélyütés volt. Nem ismerem a körülményeket, szóval visszaszívom.) A CoV-ról nem mondok semmit, mert az elfogult vagy álszerény lenne — mi csak itt idétlenkedünk és néha csinálunk pár leírást. Arról fogalmam sincs, hogy az 576-ból miért mentek át páran a CM-be. De talán ezt tőlük kellene megkérdezned, nem tőlem, nemde?! Azt meg már végképp nem tudom, hogy az 576-hoz és a CM-hez milyen gyorsan érkeznek meg a programok. Mi például minden második héten besietünk a Novotrade valamelyik szalonjába és üres táskáinkat teljesen hot anyagokkal megtöltve térünk meg hajlékunkba... Tényleg észrevettem néha, hogy 'valaki' garázdálkodott a nevem alatt és olyan dolgokat irkált, amire én nem emlékszem. Viszont a klasszikus descartes-i axióma ("Gonoszkodom, tehát vagyok") **alapján úgy vélem, hogy nem 1.75 válaszol CoVboy álnéven a levelekre. Ők azokra válaszolnak, amelyek nem lettek megválaszolva. Én, kérlek, szörnyű anyagi valóság vagyok. Egyébként ha nem vagyok, akkor kinek a vigyorgó képe tükröződik ott a monitoron?!**



Csak úgy puritán egyszerűséggel: Na csá! (Yikes...)

Itt az OTHIS Software! Az országban egyedülálló ingyenes képes katalógus! Szuper olcsó árak! C-64-re lemezre! Írjál! Cím: OTHIS Software, Vác, Eperfa u.6. 2600

C64 + 1541/II floppy + 2 joystick + 50 db. 3M-es lemez + 40 db. NONAME lemez + lemeztartó doboz (100 db-os) + könyvek, újságok eladó! Gecseg András, Sopron, Élő sor 11. 9400

C64-re régi és új kazettás programok olcsón eladók. Válaszborítékért listát küldök. Minden levélre válaszolok. Csere is lehetséges. Varga Zsolt, Verpelét, Lehel u. 3. 3351

Hi C64 players! Ha igazán színvonalas programokat akarsz szerezni kazettán (Pirates, Graphic Adventure Creator, Last Ninja 3, Turrican 2), vagy lemezen (AD&D-k, RPG-k stb.), akkor ide írjál: Halmai Botond, Sopron, Széchenyi tér 15. 9400

Plus/4-es alapgép külön (9.000,- Ft-ért) vagy tartozékokkal (11.000,- Ft-ért) eladó! Sürgős! Cím: Csapkó Krisztián, Hejőkeresztúr, Petőfi út 75/A. 3597

Eladó C-128-as számítógép, 1541 floppy drive, C+4-es számítógép, nagymennyiségű programmal, és tartozékokkal! Tel.: 1661-371

C64 resettel, 1541/II. floppy, 125 lemez, 2 joy, 17 könyv hozzá, magnó, Supergames — lemezes gyorstöltő másoló — és Action Replay MK VI. cartridge eladó 40.000,- Ft-ért, esetleg külön is. Baji János, Békés, Kispince u.33. 5630

Amigához színes monitor olcsón eladó. Varga Zoltán, Tel.: 1136-591, 17h-tól.

C64+1541/II floppy+ magnó+ 2 joy 35.000,-ért eladó. Cím: Czagler Péter, Százhalombatta, Pf.:59. 2440

ANGOL NYELVTANI GYAKORLATOK

Oktató programcsomag ZX Spectrum computerre

- 8 program 310 KB
- 1630 feladat mondatokkal
- "B" típusú nyelvvizsgához
- kezdőknek 1 éves tananyag
- megoldás ellenőrzés, nyilvántartás, értékelés
- válaszborítékra ismertetőt küldünk
- **Mignonette**
  Kaposvár
  Sávház 3, 7400

Hi, crackerek! RPG-sek! + mindenki!
A legújabb programok cseréje C64-en lemezen! Rengeteg szuper játék, új stuffok! A kínálatból: Turbo Lotus E.C., Super Monaco GP., Silkworm IV. (SWIV), The Last Ninja III, USS John Young, Night Shift, Creatures és még sok-sok más '90-'91-es törésű játék. Csere esetén listát kérek és küldök! Felbélyegzett válaszboríték nem hátrány! Keresem az ELVIRA, Heatseeker, Az alvilág ura, Star Rush, The Lion, Z-Out, Viz, Eskimo Games című programokat! Kezdők is írhatnak! Továbbá 1541/I, vagy II-es drive-ot vennék! **Horváth Szilárd**/TBE Soft. 1991/, Győr, Heszky E.út 45. III/12. 9024.

A 64-SZOLG ajánlata C64-re kazettára

1. C70A — Elephant Antics / Shadow Dancer / Turn It 2 / Solitair / Dizzy 4 / Death In Effect / Quick McGraw / Hazar / Supercars / Run For Gold / Deri Colours / I PLay 3D Soccer / Diplomacy / Chips Challenge Part I. / Cavemania / Breathalyzer / Imagination / Tilt / Tanks / Kick Box Vigilante

2. C70B — Neagox / Trans World / Loopz / Hawkstorm / Back to the Future 3 / Pureseed / Saddan Hussein / Gyrofalcon / Winter Camp / Skidz / Grand Prix Manager / Wild Fire / Worlds Dawning / Greystoke 2 / Super Monaco Grand P. / Starcontrol / Pick'n'Pile / Last Ninja 3 D / Domino TV 2 / Twin Morg Valley

3. C66B — Dynasty Wars (Utántöltős) / Franco Baresi C Kick Off / Optima Rax / Skate Wars / White Ninja / Scumm! / Santas Christmas Capers / Days of Thunder / Hard Drivin / 4 Soccer Simulator Part 2 / The Spy Who Loved Me / Skatin USA / Soccer Challenge / Gazza II Soccer / Helter Skelter / Triky / Zero Gravity Race / Top Cat In Beverly Cats

4. C64A — Sidewinder II / Clue Master Detective / Zozoom / Saint Dragon / Turrican II Part 1 / Connect 4 / Kamikaze / Rugby Manager / Silent Shadow Part 1,2,3,4 / Stairways / Tenspeed D.Trainer / Badlands / The Amazing Spiderman / Trans World / Kwik Snax / Yogi Bear In Green House

5. C65B — Subboteo / Dragons Kingdom / Time Soldier! Part 1,2,3,4,5 / Strider II Part 1,2,3,4,5 / Dino Wars Part 1,2,3,4 / New Dark Syde

6. C71A — Lotus Turbo Challenge Part 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16

7. C74A — Atomic Robo Kid (utántöltős) / Deliverance (utántöltős) / Renegade 3 (utántöltős)

8. C71B — Creatures (utántöltős) / Hunt For Red October (utántöltős) / Chips Challenge (utántöltős) / Twin Morg Valley / Domino TV2

9. C69A — Golden Axe (utántöltős) / Mig 29 Soviet / Artillery 90 / Wacky Darts / Super Ted / Triton / Popeye II / Arcadia 90 / Weaver 2 / Western C. Part 1 / Beast Part 1.

Az itt látható kollekciók megrendelhetők C64-re **CSAK KAZETTÁRA** a **64-SZOLG** címén:

64-SZOLG
2030 ÉRD
Pf.: 4

1 kollekció ára 1 db. 60 perces kazettán: **360,- Ft.** 2 kollekció 1 db. 60 perces kazettán: **500,- Ft.** Áraink a postaköltséget is tartalmazzák. A rendelést utánvéttel postázzuk! Az eddig meglévő kollekciókról bélyeges borítékért listát küldünk! A hibás kollekciókat visszacseréljük!

Jön! Jön! Jön! Sőt, már majdnem itt is van a

CoV Évkönyv

Mivel leírnivaló játék nagyon sok van, a CoV-ban pedig a hely kevés, úgy gondoltuk, hogy a világ nem menekülhet előlünk és a CoV-on kívül újabb papír adathordozókat fogunk mindenféle textekkel megtölteni. A rémítő pillanat, midőn mindez rátok zúdul, szeptember elején fog bekövetkezni. Hogy mi lesz benne? Sok minden. Például tehenek. CoVboy nem. (**De szúrkálni szabad! — Én**) Azonkívül lesz egy kalap játékleírás, régi és új kalandjátékokról, szimulátorokról és stratégiákról. A GRAPHIC ADVENTURE CREATOR leírása a 64-eseknek, mert már annyian nyúztatok érte bennünket. Némi zenebona az Amigásoknak, hogy tudjátok miért van a nagyi fülében vatta. Egy kis programozástechnika 64-en és Amigán, mert hiányoljátok ezt a részt az újságból. MegaElsősegély és GigaTökösMákos, mivel a CoV-ba a töredéke sem fér be annak, amit küldötök és üldögélni semmi kedvünk sincs rajta. Néhány térkép, mert új csőtollszállítmányt kaptunk. Ja és természetesen lesz Plus4-sarok, mert ha az újságban van, akkor az Évkönyvbe is dukál. Mindezeken kívül még van néhány gonosz tervünk, de azokat egyelőre fedje sűrű homály...

Már az eddigi Évkönyvesdikből is kiderült, hogy terveink szerint nem fog utcára kerülni, azaz csak nálunk lesz hozzáférhető. Így tehát a legbiztosabb húzás részedről, ha már most kérsz tőlünk egy előfizetési csekket vagy már most befizeted a 249,— Ft-os fogyasztói árat (sorry, nem rajtunk múllott) az Introban leírtak szerint.